

ASOLI

La rivista per PLAYSTATION più venduta in Italia!

#57

2,99
EURO

Anno V - N° 9 (57) • Settembre 2010 • Periodicità: mensile

Rivista + Guida € 2,99

Rivista + Play Generation Plus n° 10 a € 6,99 in più

Play

generation



» ESCLUSIVA

STREET FIGHTER X TEKKEN

Prime immagini e dettagli sullo scontro del secolo!

» REPORTAGE

GRAN TURISMO 5

A spasso per le strade di Roma con un bolide da 600 cavalli

» A CONFRONTO

JOYPAD PS3

12 controller esaminati: qual è il migliore?

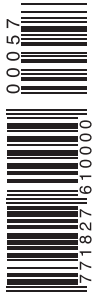
LO ABBIAMO GIOCATO!

PES 2011

Il nuovo motore di gioco, le nuove opzioni, il sistema di finte e il confronto con FIFA 11

KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

Tutto quello che devi sapere sull'ultimo capolavoro Square Enix (e un fantastico poster in regalo!)



0.0057

9 17718271610000

EDIZIONI MASTER

Pagina mancante (pubblicità)



PAGINA
18

REPORTAGE. Gran Turismo 5. Il simulatore di guida per eccellenza scalda i motori. Direttamente dal box, tutte le novità in vista e un giro di pista nello spettacolare circuito di Roma!



PAGINA
68

A CONFRONTO. Joypad. La potenza è nulla senza controllo, lo sanno tutti. Se vuoi affiancare un altro pad al fidato Dual Shock 3, ecco i migliori controller per ogni tipo di gioco.



PAGINA
88

GUIDE E TRUCCHI. MGS Peace Walker. Per vedere tutto quello che si è inventato Hideo Kojima stavolta, eccoti una completa guida al suo capolavoro per PSP.

SOMMARIO

#57

Play
generation

EDITORIALE ED È DI NUOVO CACCIA AL RE

Il re, ovviamente, è il re della sacra arte pallonara, il campione dei giochi di calcio, il titolo che rapirà noi appassionati per infilarci in un lungo tunnel di partite giocate alla morte. Un tunnel dal quale usciremo, forse, solo a Natale. Ma non è detto. In altre parole, anche quest'anno si pone il solito quesito tardoestivo: FIFA o PES? PES o FIFA? Konami o EA Sports? Per non farci mancare niente, abbiamo provato a fondo le prime versioni di FIFA 11 e PES 2011, e nei relativi reportage ti sveliamo in anteprima che... Oh, si è detto nei reportage, mica qui. Andando avanti: in un numero che scoppia di salute e contenuti, PlayGen ti porta a conoscere i primi dettagli della sfida da sogno Street Fighter vs Tekken (chi scrive aspettava da una vita uno scontro Zangief/King), a fare un giro sui circuiti di Gran Turismo 5, a leggere le ultimissime sul Kingdom Hearts per PSP e sul Move. A questo punto, visto che il numero che stringi tra le mani planerà nelle edicole di tutto lo Stivale subito dopo Ferragosto, si dovrebbe proseguire con le solite menate sui giochi sotto l'ombrellone, con le citazioni d'obbligo di cocomeri e gelati. Ma a noi piace andare controcorrente, perciò non lo facciamo. Anche perché i cocomeri li ha affettati tutti Raiden. Ci si rivede a settembre, ragazzi. In gamba, perché l'autunno in arrivo è talmente ricco di titoli da minacciare un lungo assedio delle nostre PS3 e PSP. Love & peace, gente. ●

Alessandro Apreda



PAGINA
08

IN COPERTINA PES 2011

Inizia il campionato più bello del mondo: quello che si gioca sulla tua PS3. Nuova giocabilità, nuove opzioni e una grafica da urlo per battere FIFA 11.

» ULTIMISSIME	04
» REPORTAGE	
PES 2011	08
FIFA 11	12
Kingom Hearts Birth by Sleep	14
Gran Turismo 5	18
Emozioni a quattro ruote	22
Move: i primi giochi	28
» RECENSIONI	33
PS3	
Naughty Bear	36
Singularity	38
Tales of Monkey Island	47

Toy Story 3	42
Transformers: La Battaglia per Cybertron ...	34

PSP	
Fullmetal Alchemist: Brotherhood	46
Metal Slug XX	45
TNA Impact Cross the Line	44
Toy Story 3	42
» GADGET	59
» PLAYSTATION STORE	60
» ZONA PS2	66
» A CONFRONTO	
Joypad	68
» LINEA DIRETTA	72

» GUIDA ALL'ACQUISTO	80
» GUIDE E TRUCCHI	
MGS Peace Walker	88

» IN ARRIVO	
Ace Combat: Joint Assault	97
Mafia II	94
Kane & Lynch 2: Dog Days	96

■ **Mafia II** è sicuramente il sandbox più atteso dell'anno. Per la recensione, appuntamento al prossimo numero.



■ Lo stile grafico è quello di *Street Fighter IV*. Vedere i protagonisti di *Tekken* in versione più "cartoon" è sicuramente strano, ma decisamente intrigante.



STREET FIGHTER X TEKKEN PS3 PICCHIADURO CAPCOM DA DEFINIRE

Capcom e Namco scatenano la rissa definitiva su PS3

LE DUE SERIE DI PICCHIADURO PIÙ AMATE SI PREPARANO A UN KUMITE ALL'ULTIMO SANGUE.

L'annuncio è di quelli che entusiasmano e fanno sognare, e non a caso, tutti i presenti lo hanno salutato con un entusiasmo da stadio. Sul palco della Comic-Con di San Diego, Capcom e Namco hanno infatti inscenato una sfida sognata da tutti gli appassionati di picchiaduro, quella tra *Street Fighter* e *Tekken*. Nonostante fosse stato anticipato da numerosi rumor, l'annuncio di Yoshinori Ono di Capcom e Katsuhiro Harada di Namco ha stupito ugualmente il pubblico per l'impegno produttivo profuso nel progetto: per venire incontro alle esigenze dei fan delle rispettive serie, che come tutti sanno sono caratterizzate da filosofie di gioco e di design spesso diametralmente opposte, le due case nipponiche produrranno non uno, ma ben due giochi, il primo basato sul motore grafico e la struttura (pesantemente modificata, come si è visto) di *Street Fighter IV*, e l'altro basato sulla filosofia di gioco di

Tekken 6. Nonostante la lavorazione sia iniziata da pochissimo, Capcom è riuscita a presentare al pubblico uno spettacolare assaggio della sua versione, che ha dato modo di vedere alcune delle novità del sistema di gioco: mentre Ryu e Kazuya (perfettamente adattato allo stile grafico di *SF IV*) se le davano di santa ragione tra schivate e colpi che scagliavano l'avversario contro i muri virtuali dell'arena, richiamate dalla Ultra Combo sono entrate in scena Chun Li e Nina, a supportare i rispettivi "colleghi" con le loro caratteristiche tecniche. Non è chiaro se questo significherà un sistema di gioco a squadre in stile *Marvel VS Capcom* o se i personaggi secondari entreranno in scena solo durante le Ultra Combo. Date e dettagli sono ancora da definire (non tratteremo il fiato, in verità), ma l'entusiasmo dei giocatori è già alle stelle. ◉



■ La versione Namco del crossover potrebbe essere il primo, vero picchiaduro 3D con il cast di *Street Fighter*. Come faranno gli sviluppatori a gestire i vari Hadoken e Sonic Boom?



■ Tra le novità per i lottatori più "tecnici" abbiamo notato un sistema di combo più dinamico (con tanto di "wall juggle") e ground roll. Secondo fonti confidenziali ci saranno anche le parate aeree.



■ Non contento, a margine dell'evento Ono ha anche annunciato un adattamento del picchiaduro cult per eccellenza, *Street Fighter III*.



■ *Tekken X Street Fighter* non è stato mostrato. Facile scommettere che le maggiori difficoltà produttive significheranno tempi più lunghi.



■ La data di uscita non è neanche stata ipotizzata, ma sarà sicuramente successiva a *Marvel VS Capcom 3*. Che uscirà non prima del 2011...

■ L'annuncio è stato un evento di per sé. Durante una conferenza stampa Capcom, il producer di *Tekken* ha invaso il palco vestito da Heiachi, sbertucciando un Ono vestito da Ryu.

IL TERMOMETRO



↑ TIM NON LA MANDA A DIR

L'autore di *Brutal Legend*, Tim Schafer, ha risposto a modo suo alle dichiarazioni di Bobby Kotick di Activision (che fa quasi un vanto di non apprezzare i videogiochi), definendolo "uno s*****o totale" e invitandolo a considerare una carriera nell'industria bellica. Idolo assoluto.



↑ POTERE AI PICCOLI!

Da quando un aggiornamento al firmware PS3 li ha resi giocabili sia su PSP che sulla console casalinga, i mini hanno visto il loro successo crescere sempre più, fino a toccare il milione di download. Niente male.



↑ MEGLIO TARDI...

Nonostante il ritardo abissale con cui è arrivato in Europa, l'originalissimo GdR di From Software sta avendo un meritato successo, grazie al passaparola dei giocatori. Considerata la difficoltà, metà di quelle parole saranno irrefutabili...



↓ KUDO NON "KINECTE"

Nel tentativo di distogliere l'attenzione dalle critiche a Kinect (prezzo: 180 euro. Salute), il responsabile del progetto, Kudo Tsunoda, ha definito il rumble "una forma di feedback rudimentale". Ma come, all'epoca del Sixaxis non era il Santo Graal?



↓ DISASTER MOVIE

E continuiamo così, facciamoci del male. Sega annuncia *Thor*, e Warner annuncia *Green Lantern*. Pur con tutta la fiducia del mondo, è difficile non avere una sensazione di disastro imminente.



↓ SCIUR PADRUN

Ha un bel dire, Robert Bowling, che *CoD* non sarà a pagamento né ora né mai. Purtroppo i desideri di padron Kotick hanno la tendenza ad avverarsi. Allo stesso modo, gli sviluppatori di *Assassin's Creed* dicono che per il terzo capitolo ci vorrà tempo, e padron Guillemot schioccia la frusta: qui comando io, e il gioco si fa quando dico io. Cose belle.



ULTIMA ORA

ANNUNCIO PS3

CAVALCANDO IL SUCCESSO DI MONSTER HUNTER

Square Enix ha annunciato un gioco d'azione per PSP dalle caratteristiche molto simili a *Monster Hunter*. Previsto in Europa per il 2011, *Lord of Arcana* ti permetterà di riunirti con altri tre amici per collaborare nella caccia a mostri di enormi dimensioni. Nello stesso anno arriverà in Europa anche *God Eater Burst*, versione potenziata rispetto a quella originariamente destinata al nostro continente, con il doppio delle missioni e nuove armi. ●



RUMOUR PS3

IL FUTURO DELLO SPLIT SCREEN

Sony ha registrato due interessanti progetti destinati a sfruttare la tecnologia stereoscopica dei televisori 3D per consentire a due o più spettatori di vedere differenti segnali video dallo stesso apparecchio utilizzando appositi occhiali. Una tecnica che potrà ad esempio essere impiegata in uno **sparatutto in prima persona per consentirne a due giocatori di affrontarsi sullo stesso televisore**, vedendo però solo la visuale che gli corrisponde. Resta da capire se questa tecnologia sia applicabile all'attuale generazione di console. ●

RUMOUR PS3

HIDEO SI LANCIA ALL'AVVENTURA

Interpellato circa una foto apparsa su Twitter che suggeriva un suo accordo con Kojima e Suda 51, l'esperto in avventure grafiche Chi-yomaru Shikura ha confermato l'esistenza di tale progetto. Un'affermazione che a molti ha ricordato alcune voci circolanti nel 2007, secondo le quali Kojima e Suda 51 volevano realizzare un sequel della storica avventura grafica cyberpunk *Snatcher*. L'idea di realizzare un'avventura grafica in stile giapponese ci sembra alquanto azzardata, ma essendoci di mezzo Kojima restiamo fiduciosi. ●



■ *The 3rd Birthday* segna il ritorno della serie di *Parasite Eve*, questa volta sotto forma di un gioco d'azione in terza persona.

THE 3RD BIRTHDAY PSP SQUARE ENIX AZIONE DA ANNUNCIARE

Ritorna l'orrore mitocondriale

LA SERIE DI PARASITE EVE DEBUTTA SU PSP CON THE 3RD BIRTHDAY

Nato come GdR (inedito in Europa) ed evolutosi in una sorta di survival horror, entrambi pubblicati per PSone, *Parasite Eve* si trasferirà su PSP in esclusiva, cambiando nuovamente genere in direzione di una formula basata sulla pura azione. In *The 3rd Birthday* impersonerai nuovamente la poliziotta Aya Brea, in missione per salvare Manhattan da un nuovo tentativo di invasione di creature mutanti generate da mitocondri impazziti. Similmente ai passati episodi, Aya sarà dotata di poteri speciali come l'Overdrive, grazie al quale potrà prendere il controllo dei suoi alleati per confondere il nemico e avvantaggiarsi negli scontri a fuoco. Speriamo di avere più dettagli sul gioco al prossimo Tokyo Game Show, in particolare riguardo la data d'uscita europea... ●

■ Il comparto grafico sarà impressionante, come da sempre ci ha abituato la console portatile Sony.

■ I dettagli sulla trama sono ancora fumosi, ma verterà sull'invasione di Manhattan da parte di creature mutanti.

■ La tipologia di abiti indossati da Aya Brea determinerà il suo livello di attacco e resistenza.

NI NO KUNI PS3 LEVEL 5 GDR 2011

Hayao Miyazaki sbarca su PS3

UN GDR DA FAVOLA DAGLI AUTORI DI "TOTORO" E DARK CLOUD

Annunciato un paio di anni fa per Nintendo DS, il gioco di ruolo frutto della collaborazione tra Level 5 e Studio Ghibli verrà sviluppato anche per PlayStation 3. Per l'occasione, gli autori di *White Knight Chronicles* hanno confezionato un motore grafico d'eccezione che esalta le qualità dei disegni di Studio Ghibli, tanto da rendere difficile notare le differenze tra le sequenze

animate e quelle di gioco. Diverso dalla versione DS, *Ni no Kuni* per PS3 sarà un GdR nipponico dalla trama leggera, in cui interpreterai un giovane mago in grado di evocare mostri utilizzabili in combattimento. Level 5 ha confermato che anche nella versione PS3 verrà incluso un libro di incantesimi di 350 pagine. Non è chiaro, tuttavia, se verrà utilizzato assieme a Move... ●



■ La colonna sonora sarà realizzata da Joe Hisaishi, storico compositore dello Studio Ghibli.



VARI TITOLI PSP DA FINE 2010

Tanti nuovi titoli PSP in arrivo nei prossimi mesi

STRATEGIA, GDR, CORSE, AZIONE: PSP NON MOLLA

Il GdR strategico *Tactics Ogre* esordirà su PSP in una versione riveduta del classico *Tactics Ogre: Let Us Cling Together*, con fondali 3D e una meccanica rinnovata. Annunciata anche una conversione di *Split/Second Velocity*, che presenterà un sistema di controllo rivisto, nuove sfide e un circuito inedito. Infine segnaliamo un episodio originale della serie *Ghost Recon* sottotitolato *Predator*, e un capitolo portatile della serie di GdR d'azione *White Knight Chronicles*. ●



■ La versione PSP di *Split/Second* offrirà una modalità multiplayer per quattro giocatori e vari contenuti inediti.

WARRIORS: LEGENDS OF TROY PS3 TECMO KOEI AZIONE OTTOBRE

Rivivi l'Iliade a colpi di spada

LA GUERRA TRA GRECI E TROIANI RICREATA IN STILE DYNASTY WARRIORS

Ispirato all'epico racconto di Omero, *Legends of Troy* è l'ultimo episodio della serie di picchiaduro strategici *Dynasty Warriors*. Similmente agli episodi precedenti, potrai prendere il controllo di entrambe le fazioni in guerra, impersonando eroi come il troiano Ettore o il greco Achille. Caratterizzato da una violenza visiva piuttosto esplicita, il gioco vanterà un inspessimento degli elementi tattici, quali la possibilità di rompere

la guardia nemica o di raccogliere le sue armi. Saranno previsti inoltre numerosi boss finali, alcuni di ispirazione mitologica, come una statua di Apollo che prenderà vita. Sfortunatamente la promessa modalità Online per quattro giocatori si è persa durante lo sviluppo... ●



■ In *Legends of Troy* potrai combattere in epiche battaglie della storia greca, compreso lo stratagemma equino per espugnare Troia.



IN POCHE PAROLE

» GIOCO PS3

CODRIMARRÀ GRATUITO?

Alimentate da un'indagine economica dell'analista Michael Pachter, secondo cui il gioco online gratuito sarebbe controproducente per i produttori, le voci circa la possibilità che Activision renda a pagamento il multiplayer dei prossimi *Call of Duty* hanno ripreso vigore, per poi essere ufficialmente smentite da più elementi di *Infinity Ward*. Speriamo che anche i loro boss in Activision la pensino allo stesso modo... ●

» GIOCO PS3

NUOVI GDR PER I "GAIJIN"

NIS America ha annunciato le versioni occidentali di due episodi di note serie di GdR nipponici. Entro il 30 settembre sarà commercializzato, almeno negli USA, *Atelier Rorona: Alchemists of Arland*, GdR incentrato sulla creazione di pozioni e oggetti. Nella primavera del 2011 sarà invece il turno di *Ar Tonelico Ooga: Knell of Ar Ciel*, un GdR dalle meccaniche più tradizionali, dotato di sistema di combattimento in tempo reale. ●



» ANNUNCIO PS3

LANTERNA VERDE E THOR SU PS3

Liquid Entertainment, autori del discutibile *Rise of the Argonauts*, sono stati incaricati da Sega di realizzare un gioco ispirato al fumetto Marvel "Thor". Le prime informazioni lo dipingono come un clone di *God of War III*. Rimanendo in ambito fumettistico, segnaliamo l'annuncio da parte di Warner Bros. del gioco del film "Lanterna Verde" previsto per la prossima estate. ●

» ANNUNCIO PS3

BIZZARRE SPIA

Activision ha annunciato *James Bond 007: Blood Stone*, un gioco d'azione che miscelerà fasi sparattutto in terza persona con lunghe sequenze di guida e comprenderà una modalità Online per 16 giocatori. Lo sviluppo è stato affidato a Bizarre Creations, gli autori del recente *Blur*, particolare che ci lascia ben sperare circa la qualità delle sezioni di guida. ●



» DETTAGLI PS3

DRAGON AGE 2 COME MASS EFFECT?

Dai nuovi dettagli emersi circa il GdR fantasy di Bioware, si notano alcune similitudini con *Mass Effect*. Ad esempio, nel creare il protagonista del gioco potrai scegliere solo il sesso, mentre razza e classi saranno predeterminate. Potrai inoltre caricare i salvataggi del precedente episodio, influenzando così lo sviluppo di alcuni eventi, e i dialoghi possederanno lo stesso sistema "a ruota". Aggiungeranno anche fucili laser? ●



» ANNUNCIO PS3

EA DI NUOVO SUL RING

EA Sports ha annunciato *Fight Night Champion*. Tra le novità si segnalano una modalità per singolo giocatore descritta come complessa ed emozionante, 65 pugili disponibili e un sistema di combattimento che punta all'estremo realismo. L'uscita del gioco è prevista per il 2011. ●

» RUMOR PS3

KOJIMA NON DORME MAI

Hideo Kojima avrebbe in serbo strabilianti sorprese per il prossimo Tokyo Game Show. Al momento non vi sono dettagli circa il soggetto del gioco. Quello che è certo è che non si tratterà del terzo episodio di *Zone of the Enders*, dato che lo stesso Kojima ha confermato di volerne posticiparne ancora lo sviluppo. Stando a una sua recente intervista, potrebbe trattarsi di un nuovo *Metal Gear Solid*, oppure di un titolo inedito che, secondo l'autore, "sfiderà un tipo di taboo". ●

» ANNUNCIO PS3

SVELATO MEGA MAN UNIVERSE

Kenji Inafune ha recentemente annunciato l'arrivo di *Mega Man Universe*, un nuovo episodio della serie di cui non sono stati ancora diffusi dettagli precisi. Stando alle prime informazioni, si tratterebbe di un gioco in cui potrai impersonare tutte le incarnazioni di *Mega Man* ideate fino ad ora, e forse anche creare da zero livelli per scambiarsi con altri giocatori in stile *LittleBigPlanet*. Potrai inoltre giocare con varianti di *Mega Man* ispirate a personaggi Capcom, quali Ryu o Arthur. Immaginiamo che Capcom non perderà l'occasione di offrire molti di essi come DLC. ●



L'ANNO DEL RISCATTO?

PES 2011

PRO EVOLUTION SOCCER

Duecento persone e due anni di lavoro per riconquistare il dominio sul calcio simulato. Basteranno?

PS3 SPORT KONAMI IMMINENTE

Ainizio 2009 Konami ha assemblato un team di duecento persone, interamente finalizzato allo sviluppo di *Pro Evolution Soccer 2011*. Buona parte di quelle persone si sono infatti messe al lavoro fin da subito sull'episodio previsto per fine anno, mentre un 30% del team si occupava di completare *PES 2010*. Questo genere di numeri, decisamente alti per gli standard Konami, dovrebbe dare un'idea di quanto il nuovo *Pro Evolution Soccer* sia importante. Se un singolo messaggio è stato fatto passare dai portavoce Konami, è che quest'anno si giocano tantissimo. Soprattutto, da qui parte per davvero il tentativo di recuperare il terreno perso di recente e tornare ai suoi antichi splendori.

Libertà di gioco

La ricerca di una maggiore libertà a tutto tondo è il motto che ha caratterizzato e sta caratterizzando il lavoro del team Ko-

nami. Libertà di applicare alle meccaniche di controllo il proprio stile e il proprio approccio, ma anche libertà nell'impartire a calciatori e squadra gli ordini preferiti e vederli eseguire con la maggiore fedeltà possibile. L'ambito più evidentemente influenzato è quello del controllo di palla: in *PES 2011*, ogni volta che colpirai il pallone, vedrai apparire sotto i piedi del calciatore una barra di potenza, da regolare tenendo premuto il tasto del passaggio o del tiro. Questo ti permetterà di dosare a piacere la potenza da imprimere sul pallone, ma soprattutto di renderti conto con un veloce colpo d'occhio di quanta ne hai applicata, capendo quindi al volo se e dove hai sbagliato. Ma non solo: i passaggi saranno anche direzionabili molto più liberamente che in passato, senza più essere totalmente guidati verso il compagno in attesa. La combinazione di queste due modifiche al sistema di gioco ti regalerà una dimensione totalmente diversa nel momento in cui

vai a costruire l'azione, perché potrai per esempio decidere di lanciare liberamente la palla nello spazio, senza dover per forza sfruttare il passaggio "filtrante", e addirittura, una volta ottenuta la giusta padronanza, scegliere se indirizzare il tocco verso il piede destro o sinistro del compagno. All'atto pratico, pad alla mano, questo nuovo sistema rende il gioco senza dubbio più complesso da padroneggiare. Il primo impatto è spiazzante e fa venire in mente la modalità manuale degli ultimi *FIFA*, anche se siamo tutto sommato lontani da quei livelli di complessità. *PES 2011* mira a raggiungere un compromesso e, da quanto abbiamo visto, sembra andare nella giusta direzione.

Finte e controfinte

Le novità di *PES 2011*, comunque, non si limitano al sistema di passaggi. Il controllo di palla è stato approfondito anche per

■ Un giocatore come Pirlo renderà ovviamente più semplice l'utilizzo del nuovo sistema di passaggi. Ma non hanno tutti i suoi piedi.

■ Le nuove animazioni appaiono ancora più fluide e naturali, regalando tutto il dinamismo necessario alle azioni dei giocatori in campo.



■ La qualità con cui sono stati riprodotti i volti dei calciatori più famosi ha, come al solito, dell'incredibile.



■ Questo menu permette di organizzare i set di finte prima di scendere in campo e umiliare i difensori avversari.



■ Per la prima volta nella storia della serie, in PES 2011 potrai giocare la modalità Campionato Master completamente online.



quanto riguarda il dribbling. L'idea è di mettere a disposizione del giocatore una rosa ampissima di movimenti e trick, tutti da controllare tramite la levetta analogica di destra. Le movenze si basano sulla gestione fisica del gioco e sono state create cercando di mantenere un certo realismo, facendo in modo che il sistema di contrasti - molto "pesante" e solido - vada a influire sulla loro efficacia. Non basterà, insomma, eseguire un movimento a caso per passare attraverso un difensore, ma allo stesso tempo le finte dovrebbero essere molto più efficaci e meno fini a loro stesse rispetto agli anni passati. Il condizionale è d'obbligo, perché si tratta di aspetti che è difficile approfondire in poche partite, ma le potenzialità sembrano esserci, anche grazie alla bella idea dei set di finte. Potrai infatti costruirti dei tuoi set di finte da concatenare fra di loro, andando a selezionare solo quelle che davvero ti interessano usare e assegnandole ai vari mo-

Potrai decidere di lanciare liberamente la palla nello spazio e scegliere se indirizzare il tocco verso il piede destro o sinistro del compagno.

vimenti della levetta analogica. In questo modo, durante il match, ti sarà poi possibile concatenare i vari trick in maniera fluida ed efficace. Ovviamente un sistema offensivo di questo livello va controbilanciato con un'azione difensiva all'altezza, e anche in questo senso il team sembra stare lavorando bene. Interessante, in particolare, la possibilità di controllare a distanza il portatore di palla tenendo premuto il tasto del pressing e direzionando il proprio uomo verso la sua area: il difensore controllerà la situazione indietreggiando, senza tentare immediatamente la rubata. Non che in passato fosse impossibile tentare un approccio del genere, ma è bello vedere il lavoro svolto per rendere la cosa più naturale, anche grazie alle inedite animazioni.

Estetica, ma non solo

Anche dal punto di vista delle animazioni, del resto, è stato svolto un gran lavoro. Sono state quasi tutte rifatte da zero, utilizzando il motion capture a ogni livello, perfino per le movenze degli atleti che aspettano a bordo campo. E d'altra parte il lavoro sull'intero motore grafico sembra di ottima fattura, con stadi sempre più particolareggiati e tanti piccoli dettagli nella caratterizzazione delle uniformi. Numerose, poi, le modifiche sul fronte delle opzioni, a cominciare da un ritorno alla possibilità di selezionare la velocità di gioco fra cinque impostazioni, con quella di base fissata su ritmi senza dubbio pacati. C'è poi l'introduzione della Speed Star, una nota di merito che va a caratterizzare i super campioni rendendoli stelle assolu-

Un aspetto che non ci ha convinto del tutto nei test condotti sul campo è quello dell'inerzia forse eccessiva. I giocatori sembrano un po' ingessati e fanno a volte fatica a muoversi nello stretto, piuttosto che a girarsi sul posto e a scattare in velocità. Il problema viene in parte risolto tramite un sapiente utilizzo di finte e quant'altro, ma l'impressione è che le movenze vadano leggermente snellite, anche per non appesantire troppo un sistema di gioco già reso più complicato dal nuovo controllo di palla.

» INERZIA LETALE



LA GESTIONE dei movimenti nello stretto, al momento, ci è sembrata francamente un po' troppo macchinosa.



I GIOCATORI di livello assoluto saranno caratterizzati da una stellina che ne indica il gran controllo in velocità.



SARÀ FONDAMENTALE creare set di finte ben organizzati. Se ne possono collegare fino a quattro per volta.



■ L'allenatore spiega che atteggiamento tenere in campo prima delle partite nella modalità che ti sprona a diventare una leggenda.

L'impressione che questa volta Konami stia lavorando bene e con il giusto sforzo a livello produttivo.

» te nel controllo di palla in velocità (speriamo non li renda troppo forti, però), l'inedita possibilità di giocare il Campionato Master online e l'aggiunta fra le licenze ufficiali della Copa Libertadores, con tutto il relativo corredo di squadre sudamericane al seguito. Molto migliorati, infine, anche i menu, sul piano estetico come sul fronte

della praticità, testimoniata dalla nuova gestione tattica. Per fare un paio di esempi, diciamo che potrai gestire sostituzioni e posizionamenti in campo tramite un comodo sistema "drag & drop", che ti permetterà di trascinare e disporre i tuoi uomini in giro in piena libertà, e avrai a disposizione un piccolo editor con cui assegna-

re assetti tattici specifici a diverse situazioni di gioco (per esempio un'improvvisa situazione di svantaggio). Insomma, c'è davvero tanta carne al fuoco, unita all'impressione che questa volta Konami stia lavorando bene e con il giusto sforzo a livello produttivo. Questo non significa che lo vedremo necessariamente trionfare su un promettentissimo FIFA 11, ma forse, per la prima volta da un po' di anni, avremo fra le mani due grandi giochi di calcio. Incrociamo le dita! ●



■ Lo stadio nella foto è finto, ma rende un'idea di quanto possano essere belli i campi nel nuovo motore grafico.



Pagina mancante (pubblicità)

■ La parola d'ordine di EA Sports per lo sviluppo di FIFA 11? Personalità. In ogni singolo aspetto del gioco.



PS3 | SPORT | EA SPORTS | 1 OTTOBRE

UN NUOVO LIVELLO DI REALISMO

FIFA 11

Gestione dei passaggi più credibile, maggiore fisicità, grande attenzione alla modalità manageriale: FIFA 11 si presenta così.

Per quanto ci si possa sforzare, difficilmente un gioco sportivo può raggiungere la perfezione e, soprattutto, accontentare tutti. Non a caso Electronic Arts, di anno in anno, cerca di lavorare seguendo le indicazioni del pubblico, dei forum, delle comunità online, raggruppando lamentele e suggerimenti e provando a estrarne le direzioni da seguire. Nel caso di FIFA 11, l'obiettivo è di infondere al gioco più personalità, a tutti i livelli. Avranno quindi più personalità i singoli elementi visivi, dal realismo degli stadi alla caratterizzazione degli atleti, ora costruiti sfruttando nove diversi modelli fisici, più qualche aggiunta speciale per tipini fuori dal comune come Tevez. Ma non solo, perché per la prima volta è stato svolto un lavoro di motion capture sui volti, per offrire espressioni particolarmente curate. E

a coronare il tutto ci saranno delle opzioni per l'editing fuori scala. Potrai inserire la tua colonna sonora personale, usando i tuoi MP3 nei menu, o magari per inserire cori dei tifosi non presenti nel gioco. E la gestione dei vari editor, con cui modificare l'aspetto e le abilità dei giocatori, gli stemmi delle squadre, i simboli, le tattiche, o anche creare interi team da zero, non sarà limitata allo scomodo pad: potrai fare tutto online, su PC, tramite un apposito sito web, e poi scaricare il risultato sulla tua PS3.

L'EVOLUZIONE DEL GIOCO

Ma ovviamente le novità di FIFA 11 non si misurano solo nei menu, nelle opzioni di contorno e nell'impatto grafico. Tutto il sistema di passaggi, tiri e controllo di palla è stato rivisto da zero e ora tiene conto di tantissime variabili, come per

esempio il punto d'impatto del piede sulla boccia, la velocità della stessa, l'angolo con cui la si appropria, la posizione del giocatore rispetto al pallone e la sua postura, la direzione verso cui si rivolge e verso cui prova a mandare il tocco e ovviamente le sue abilità. Nell'ultima versione di FIFA 11 che abbiamo provato, completa al 75%, il sistema funziona a meraviglia, perché costringe a una gestione del gioco tattica, ragionata, non solo in termini di costruzione generale della manovra, ma anche per ciò che concerne il controllo dei

■ Il nuovo motore grafico regala giocatori caratterizzati con un livello di realismo inedito, soprattutto per varietà dei modelli fisici.



■ Fra le nuove opzioni, potrai scegliere se attivare il fallo di mano, il movimento del calciatore assistito e la selezione automatica dell'uomo limitato alle palle alte.



Una gestione del gioco tattica, ragionata, non solo in termini di costruzione generale della manovra, ma anche nel controllo dei singoli calciatori.

singoli calciatori. Ci si ritrova a cercare di avere sempre il colpo d'occhio su chi stia facendo cosa e diventa fondamentale conoscere a menadito le caratteristiche e la posizione degli uomini messi in campo, in modo da non ritrovarsi mai a tentare una giocata impossibile con un calciatore che non può permettersela. Ma tantissimi sono gli aspetti fatti evolvere rispetto all'ultima

versione. Per esempio il comportamento dei calciatori senza palla, che aggiustano la loro posizione per ricevere il passaggio, si sforzano di raggiungere il pallone su un cross o una palla vagante e si comportano in difesa seguendo a dovere le proprie attitudini. Un Rooney lavorerà molto sul pressing, mentre un Berbatov tenderà a rilassarsi, ma entrambi sapranno anche interpretare la situazione e decidere di intervenire in caso di

pericoloso contropiede. E poi ancora i contrasti fisici, gestiti tramite una simulazione realistica e una nuove animazioni che ti permetteranno di proteggere meglio il pallone, ma anche di provare a rubarlo in tanti modi inediti. Insomma, tantissimo da fare, da provare, da sviscerare, e questo nonostante altri aspetti che il team ci ha suggerito e che saranno svelati alla fiera di Colonia. C'è davvero da farsi venire l'acquolina in bocca. ●

MANAGER VIRTUALE

La nuova modalità manageriale accorpa il manager mode dell'anno scorso e la modalità professionista. Affronterai 15 stagioni, scegliendo se vestire i panni del singolo calciatore, del "player manager" o dell'allenatore, con la possibilità di evolverti dall'una all'altra mansione. La gestione del mercato sarà più approfondita, con la possibilità di trattare con dirigenza e singolo giocatore, e il gioco simulerà in contemporanea al tuo anche i campionati degli altri paesi. Ottimo, poi, il calendario consultabile giorno per giorno con i vari eventi.



MERCATO Il sistema dei trasferimenti sarà molto più profondo e accurato e ti permetterà di contrattare con maggiore versatilità.



TALENT-SCOUT La presenza di più leghe simulate in contemporanea renderà anche più affascinante la ricerca di nuovi talenti da valorizzare.



Kingdom Hearts Birth by Sleep

UN'AVVENTURA FANTASTICA A PORTATA DI MANO!

Seguendo la moda dei prequel, *Birth by Sleep* ci rivelerà i segreti e l'origine dell'universo di *Kingdom Hearts*.

PSP GDR/AZIONE SQUARE ENIX 12 SETTEMBRE

concludersi entro breve, dato che a settembre approderà su PSP un titolo che promette scottanti rivelazioni e molte sorprese...

Sono trascorsi oltre quattro anni dall'ultima apparizione di un episodio della saga di *Kingdom Hearts* su una console Sony, un periodo di tempo piuttosto lungo considerando la notevole popolarità riscossa dall'insolito universo che miscelava le caratteristiche dei prodotti Square Enix ai più popolari personaggi Disney. Ma l'attesa degli appassionati è destinata a

Birth by Sleep* sarà ambientato dieci anni prima dell'originale *Kingdom Hearts e, per questo motivo, ci porterà a conoscere importanti segreti quali l'origine dell'oscurità e il fato di tre personaggi (Terra, Aqua e Ventus) citati nel corso del secondo episodio. Senza entrare troppo nei dettagli della trama per evitare pericolosi spoiler, *Birth by Sleep* seguirà l'avventura di Aqua, Terra e Ventus, tre

aspiranti maestri di spada impegnati nella ricerca di Xehanort, un anziano maestro di spada la cui scomparsa è accompagnata dall'apparizione di misteriose creature. Una serie di sequenze animate e una breve fase iniziale che funge da tutorial, in cui saranno spiegate tutte le novità della meccanica di combattimento (il sistema "Focus" e il Dimension Link, di cui parleremo ampiamente in seguito, in primis...), sono l'inevitabile introduzione al mondo di *Birth by Sleep*, che sarà affrontabile sin dalle fasi iniziali con uno qualunque dei tre eroi disponibili. Lo sviluppo della trama principale, narrata in



■ Ambientato dieci anni prima di *Kingdom Hearts*, *Birth by Sleep* ci porterà a vivere un'avventura che coinvolgerà famosi personaggi del mondo Disney.



■ Pochi giochi per PSP possono vantare una realizzazione tecnica in grado di competere con *Birth by Sleep*. L'impatto grafico è veramente notevole.



Birth by Sleep condurrà i possessori di PSP in un mondo pieno di magia e di sorprese.

tre avventure (una per personaggio, della durata singola di una decina di ore circa), ti permetterà di seguire l'evoluzione della storia da differenti prospettive fino a convergere verso il gran finale. Finale che, stando alle parole di Tetsuya Nomura, producer del gioco, sarà apprezzabile al meglio completando in sequenza i capitoli di Terra, Ventus e Aqua.

La struttura di gioco di Birth by Sleep conserverà gli elementi caratteristici della serie, combi-

nando l'esplorazione di mondi ambientati nell'universo Disney a veloci combattimenti. Gli scontri si baseranno su un sistema di controllo piuttosto intuitivo. La gestione degli attacchi e la personalizzazione delle sequenze di combattimento avverrà per mezzo del cosiddetto "Command Deck", che permetterà di impostare in qualunque momento, tramite un pratico menu, quali azioni eseguire e come concatenare le mosse in modo da sfruttarne le potenzialità. *Birth by Sleep* non adatterà infatti un siste-

ma di punti energia per l'esecuzione degli attacchi, ma si avvarrà di barre che si ricaricheranno con lo scorrere del tempo: in considerazione di questo particolare, è evidente che studiare combinazioni che sappiano offrire al nostro eroe una buona "potenza di fuoco" sarà indispensabile per gli scontri con i giganteschi boss di fine livello.

Altre novità che caratterizzano la struttura di gioco di Birth by Sleep, citate in precedenza, sono il sistema Focus e il Dimension Link. Il primo è un nuovo approccio all'esecuzione di magie e incantesimi, che tramite un meccanismo di agganciamento del bersaglio (Sho-

TRE STORIE AL PREZZO DI UNA

Al contrario dei precedenti episodi della serie, *Birth by Sleep* non avrà un solo protagonista, ma potrà contare su tre eroi, ognuno alle prese con una missione specifica. I tre capitoli che comporranno il gioco potranno essere affrontati senza alcuna preclusione, ma Tetsuya Nomura (producer del gioco) ha dichiarato che per apprezzare al meglio la trama sarà consigliabile seguire la sequenza Terra, Ventus e Aqua.



TRE EROI

I protagonisti del gioco saranno due aspiranti maestri Keyblade (Terra e Aqua) e un loro amico, Ventus. Tutti e tre saranno protagonisti di un'avventura unica.



FORZA O MAGIA

Ogni personaggio è dotato di caratteristiche differenti. Terra è lento e forte, Aqua possiede notevoli poteri magici mentre Ventus è un mix di potenza fisica e capacità magiche.



MONDI DISNEY

Nel corso dell'avventura, ogni eroe visiterà mondi diversi e incontrerà vari personaggi Disney. Terra inizierà il gioco nel castello della Bella Addormentata, Aqua da Cenerentola...



■ In ogni mondo avrai modo di incontrare personaggi delle più celebri pellicole Disney.



■ Ogni mondo sarà protetto da un gigantesco nemico finale che seguirà schemi di attacco predefiniti.



■ La disponibilità di attacchi magici dipende da una barra che si riempie automaticamente e può essere velocizzata con degli oggetti speciali.

ot Lock Mode) permetterà di sferrare attacchi magici che varieranno come intensità e precisione in base alla capacità di indirizzare velocemente il puntatore sui nemici. Il Dimension Link, come lascia intuire il nome stesso, è invece un portale dimensionale che consente di evocare creature amiche una volte recuperato un quantitativo predefinito di sfere colorate rilasciate dagli avversari sconfitti. L'arrivo di un alleato avrà un effetto temporaneo, e porterà a un nuovo set

Una trama coinvolgente ti accompagnerà in un mondo pieno di sorprese e di magici incontri.

di attacchi con mosse finali a dir poco devastanti. Interessante, e sicuramente originali, anche le scelte adottate per la gestione dell'evoluzione dei personaggi: una volta portato a termine un mondo, si parteciperà infatti a una sorta di gioco da tavolo in cui, tra caselle, dadi e due nemici, sarà possibile acquisire nuovi poteri e migliorare quelli già disponibili.

Oltre a offrire un'avventura che affianca alla quest principale tutta una serie di missioni secondarie, *Birth by Sleep* sarà carat-

terizzato anche dalla presenza di differenti modalità multigiocatore, quattro per la precisione, utilizzabili esclusivamente tramite connessione Ad hoc. Fino a sei giocatori potranno sfidarsi in combattimenti in stile death-match (Versus mode), affrontare orde di nemici in sfide cooperative (Arena mode), prendere parte a gare di velocità (Rumble racing) oppure competere in un classico gioco da tavolo (Command Board) con l'obiettivo di raggiungere per primi il traguardo. Nella loro semplicità e immediatezza, tutte queste modalità



■ A differenza dei precedenti episodi di *Kingdom Hearts*, in *Birth by Sleep* non sarà disponibile la Gummy Ship per muoversi tra un mondo e l'altro. Gli spostamenti avverranno tramite altri veicoli e un menu.



■ La ricerca del maestro Xehanort sarà al centro della trama di *Birth by Sleep*. Saranno necessarie circa 30 ore per giungere alla conclusione del gioco.

» 4 RAGIONI PER GIOCARE A BIRTH BY SLEEP



OTTIMA STRUTTURA I combattimenti sono ben congegnati, grazie a un sistema di controllo semplice e agile ma mai banale. Una notevole varietà di azioni, magie e combo...



EROI A TUA DISPOSIZIONE *Birth by Sleep* offre una quantità di opzioni personalizzabili che ti permetteranno di adattare i comandi e le meccaniche di gioco alle tue esigenze.



MISSIONI SECONDARIE Circa 30 ore sono necessarie per giungere al termine dell'avventura principale, a cui sommare il tempo da dedicare alle decine di missioni secondarie disponibili in ogni mondo.



TECNICAMENTE IMPECCABILE Oltre a essere estremamente appassionante, *Birth by Sleep* colpisce grazie a una realizzazione tecnica impeccabile. Senza dubbio uno dei migliori titoli disponibili per PSP.



■ I tre protagonisti vivranno avventure distinte, le cui trame confluiranno in un'unica direzione in corrispondenza del gran finale.

Birth by Sleep sarà caratterizzato anche dalla presenza di quattro modalità multigiocatore.

potrebbero anche rivelarsi un gradevole diversivo e contribuire a incrementare in maniera minima la longevità. Il fatto che realizzando punteggi record si possano ottenere medaglie da scambiare per oggetti rari nell'avventura principale, le renderà poi ancora più interessanti.

La bontà della struttura di gioco e l'indubbia qualità della trama sono solo

due delle caratteristiche che potrebbero rendere *Kingdom Hearts* un titolo imprescindibile. *Birth By Sleep* è infatti caratterizzato da una realizzazione tecnica mozzafiato che, sin dai primi passi, immerge il giocatore in un universo unico. I mondi in cui si muovono i tre protagonisti e le decine di personaggi tratti dalle più famose pellicole d'animazione Disney mostrano un livello di dettaglio

che abbiamo visto solo in titoli come *Peace Walker* o *God of War Ghost of Sparta*, mentre è francamente difficile trovare altri titoli PSP che possano vantare un look così accattivante. Sembra insomma che Square Enix sia destinata a un nuovo successo, e che il mese di settembre porterà a tutti gli appassionati di GdR d'azione un nuovo, eccellente compagno di avventure. ○



■ L'evocazione degli alleati permetterà di acquisirne temporaneamente le caratteristiche per agevolare la distruzione dei nemici.

UNA PARTITA A DADI

Una delle principali novità di *Birth by Sleep* sarà l'introduzione di un nuovo sistema di potenziamento dei personaggi che rappresenta un vero "gioco nel gioco". Il livellamento, infatti, non si baserà più sulla raccolta e l'uso di punti esperienza da suddividere tra le caratteristiche del proprio personaggio.



Al termine di ogni livello affronterai un vero e proprio gioco da tavolo, chiamato Tabellone di Comando. A seconda del risultato il tuo personaggio migliorerà le proprie caratteristiche.



Se sei stanco di competere contro i personaggi controllati dalla CPU, potrai sempre sfruttare l'opzione multigiocatore e sfidare i tuoi amici tramite la modalità Ad hoc.



GT

GRAN TURISMO® 5

THE REAL DRIVING SIMULATOR



L'ATTESO RITORNO DEL RE DELL'ASFALTO!

Tra annunci, smentite, voci di corridoio, rivelazioni e comunicazioni ufficiali, l'uscita di *Gran Turismo 5* è stata per anni uno dei grandi misteri del mondo dei videogiochi. Fino ad ora...

PS3 GUIDA SONY NOVEMBRE

Per gli appassionati di gare automobilistiche e di videogiochi, il 2 novembre è una data da segnare in rosso sul calendario. Dopo una spasmodica attesa (almeno un paio di anni di ritardo rispetto alle previsioni iniziali), *Gran Turismo*

5 sarà infatti disponibile nei negozi con tutto il suo carico di novità e la maniacale cura per i dettagli che da sempre ha caratterizzato la serie Polyphony. Nuove auto, modelli premium, gare che si svolgono su tracciati leggendari (Nurbürgring) o circuiti cittadini (Roma e Madrid), ciclo giorno-notte e licenze NASCAR: questo è molto altro ancora sarà *Gran Turismo 5*.

Gran Turismo 5, probabilmente la nostra scelta ricadrebbe su "tradizione" e "innovazione". Il lavoro svolto dal team di Polyphony ha seguito binari ben precisi e si è basato su un concetto semplice e vincente: prendere tutti gli elementi che hanno reso la serie di *Gran Turismo* il punto di riferimento per gli appassionati del genere e ampliarli a dismisura, sfruttando le potenzialità derivate dal salto generazionale da PS2 a PS3. A testimonianza di questo, basta soffermarsi sull'impressionante parco auto a dispo-

Se dovessimo utilizzare solo due parole per descrivere





■ **Gran Turismo 5 è un titolo ricco di novità**, ma mantiene inalterata la struttura di base della serie, incentrata sul realismo dei controlli.

» QUALI SONO LE NOVITÀ?

Gran Turismo 5 è un progetto in lavorazione da oltre sei anni. Questo periodo di tempo è stato sfruttato da Polyphony per studiare novità e migliorie, oltre che per acquisire licenze di ogni genere. Tra queste, oltre mille auto, le competizioni NASCAR, il WRC e la Super GT. Inoltre, *GT5* conterà su un nuovo motore fisico che influirà sul sistema di guida, sui danni calcolati in tempo reale, sul ciclo giorno-notte e sulla sincronizzazione oraria con i circuiti reali.



COLLISIONI

Tutti i veicoli subiranno danni in seguito alle collisioni, ma i 200 appartenenti alla categoria premium potranno contare su effetti visivi più realistici.



Oltre mille modelli di auto, un numero impressionante di licenze, modalità Gran Turismo e Online: sarà sicuramente il GT più ricco mai visto.

sizione, costituito da oltre mille vetture suddivisibili in due categorie base: standard e premium. Nel gruppo delle auto standard (composto da circa 800 unità) rientrano tutti i modelli mutati dai precedenti episodi della serie, mentre i modelli premium (circa 200) saranno caratterizzati da un livello di dettaglio inedito, non solo per quanto riguarda carrozzerie ed elementi esterni,

ma anche per quanto concerne gli interni. Ogni particolare delle auto, dai freni in ceramica agli pneumatici, dai motori alla strumentazione di bordo, sarà riprodotto con una tale fedeltà da rendere difficile la distinzione tra finzione e realtà. Intervistato al riguardo, Kazunori Yamauchi, producer di Polyphony Digital, ha sottolineato con orgoglio come il livello grafico raggiun-

to nella realizzazione dei veicoli sia talmente elevato da essere adatto più alla PlayStation 4 che all'attuale generazione di console di casa Sony.

La modalità Gran Turismo farà il suo gradito ritorno, con tutte le caratteristiche che l'hanno resa vincente:

potrai prendere parte a competizioni di diversa natura (campionati, sfide contro il tempo, eventi NASCAR e rally, tra gli altri), gareggiando in una ventina di tracciati (che raggiungeranno le oltre 70 unità considerando deviazioni »



PIÙ LICENZE

Dalla NASCAR al WRC, da diverse scuderie di F1 ai nuovi modelli Ferrari: *Gran Turismo 5* offrirà una gamma di modelli talmente ampia da soddisfare sia i piloti della domenica che i giocatori più esigenti.



3D... E MOLTO ALTRO

Gran Turismo 5 offrirà una modalità tridimensionale compatibile con le nuove televisioni 3D, oltre alla possibilità di utilizzare la telecamera PlayStation Eye per riprodurre i movimenti della testa del pilota.



■ Nella modalità *Gran Turismo* saranno disponibili centinaia di competizioni, concessionari dove acquistare nuove auto e pezzi di ricambio...



■ Nella modalità Online sarà possibile incontrare amici, organizzare sfide, guardare gare e partecipare a competizioni con un massimo di sedici giocatori.



■ Il livello dei dettagli dei 200 modelli premium sarà superiore alla media. Nessun particolare è stato trascurato.



■ La modalità Foto offrirà due varianti: sarà possibile mettere in pausa la gara e fermare il momento desiderato oppure scattare foto mentre si corre.

» e modifiche) che altereranno autodromi più o meno celebri (Nurburgring o il circuito di Togg Gear, programma televisivo trasmesso dalla BBC) ad ambientazioni cittadine quali Roma e Madrid. Non mancheranno inoltre le patenti, la cui acquisizione sarà indispensabile per accedere a nuove prove, i concessionari in cui spendere i guadagni per arricchire il proprio garage e le officine meccaniche in cui operare modifiche estetiche e mettere a punto la propria vettura.

Oltre alla modalità Gran Turismo, GT5 offrirà una gamma di opzioni decisamente sopra la media. La modalità Arcade sarà rivolta agli appassionati che vogliono partecipare a competizioni più immediate, caratterizzate da un mino-

re realismo e da un sistema di guida più permissivo. Gare più intense e meno tecniche, quindi, che potranno essere affrontate anche contro un amico tramite split-screen utilizzando tutti i veicoli sbloccati nella versione PSP di *Gran Turismo*. La bellezza delle ambientazioni e la cura nei dettagli delle auto saranno le protagoniste della modalità fotografica, in cui potrai trasformarti in un reporter e condividere i tuoi scatti più riusciti tramite il PSN. Zoom e cambi di inquadratura saranno disponibili in qualunque momento, potrai mettere in pausa l'azione durante una gara oppure avvalerti di una nuova opzione che ti permetterà di vagare liberamente nell'area di gioco alla ricerca degli scorci più suggestivi. Anche il canale video che abbiamo avuto modo di conoscere

Licenze, visualizzazione 3D, modalità PS Eye e altro ancora. Il tempo e il denaro (60 milioni di dollari) investiti per GT5 sembrano ampiamente giustificati.

in *GT5 Prologue* farà il suo ritorno in una versione riveduta e corretta, con inclusa la possibilità di trasferire i filmati su PSP in modo da averli sempre a disposizione. La modalità Online offrirà a un massimo di sedici giocatori la possibilità di competere in gare all'ultimo sorpasso, e sarà caratterizzata dalla presenza di opzioni per la creazione di stanze di gioco private e pubbliche in cui conversare con i propri amici, confrontare statistiche, mettere in mostra il proprio garage e organizzare sfide di ogni genere. Nulla di particolarmente originale, bisogna am-

metterlo, ma la quantità di opzioni a disposizione sembra comunque posizionare *Gran Turismo 5* ai vertici della categoria.

La cura nei dettagli, sia per quanto riguarda i veicoli che nelle ambientazioni di gioco, non è l'unico elemento di rilievo nella realizzazione tecnica di *Gran Turismo 5*. Il titolo Polyphony potrà vantare una serie di caratteristiche uniche, prima fra tutte la compatibilità con i sistemi 3D per chi dispone di televisori dotati di questa funzione. Inoltre, la telecamera PlaySta-

» IN GIRO PER LE STRADE DI ROMA

La cura nei dettagli di ogni componente di gioco, una delle caratteristiche di Polyphony Digital, ha riguardato anche le ambientazioni, che possono contare su un livello di realismo mai raggiunto fino ad ora. Sono stati necessari oltre due anni per raggiungere una qualità visiva che soddisfacesse il team di sviluppo, e il risultato è sotto gli

occhi di tutti. Gli screenshot del percorso ambientato nella città di Roma sono talmente dettagliati e fedeli all'originale che ci hanno permesso di ricostruire, con l'aiuto di Google StreetView, il tracciato presente nel gioco, o almeno una delle sue varianti.



ARA PACIS



COLOSSEO



LEGENDA

- Tracciato originale GT 3
- Tracciato ricostruito



VIA DEI FORI IMPERIALI



BASILICA DI MASSENZIO



VIA CLAUDIA



■ Le gare si svolgeranno su diversi circuiti, passando dal leggendario Nurburgring al tracciato di prova del programma inglese Top Gear.

tion Eye potrà essere utilizzata per simulare il movimento della testa del pilota, con la possibilità di guardare l'interno dell'abitacolo, il cruscotto e i lati della pista con dei semplici movimenti della testa. Molto interessante anche l'opzione che permetterà di sincronizzare l'orario di gioco, e di conseguenza le condizioni di luce sulla pista, con quello dei vari circuiti in cui si sta correndo e lo scorrere del tempo con il ciclo giorno-notte. Un elemento che, unito alla presenza di differenti condizioni climatiche, richiederà di confrontarsi con situazioni diverse, che costringeranno ad adattare il proprio stile di guida all'ambiente circostante.

L'enorme mole di lavoro svolto in questi anni dal team di Polyphony appare evidente in ogni

elemento di *Gran Turismo 5*, non limitandosi alla sola realizzazione tecnica. Esprimere un giudizio qualitativo su un titolo di questa portata richiede intense sessioni di guida, eppure possiamo tranquillamente affermare che quanto abbiamo visto e provato ci ha notevolmente impressionato. Il nuovo motore di gioco porta *GT5* a livelli di realismo mai raggiunti prima d'ora, le reazioni delle auto alle sollecitazioni sono sempre convincenti e, passando da un modello a un altro, si notano differenze di potenza, accelerazione e manovrabilità che rendono ogni gara con una nuova auto un'esperienza differente. Nessun giudizio definitivo, è bene ripeterlo, ma l'impressione che il risultato finale sia destinato a ripagare tutti gli appassionati della lunga attesa. ●



■ Graficamente *Gran Turismo 5* è impressionante: riflessi, effetti di luce (che cambiano a secondo dell'ora), fumo, scintille...



■ Oltre alla colonna sonora di gioco, sarà possibile utilizzare come accompagnamento musicale i brani presenti sul disco rigido.

» REALTÀ O FINZIONE?

La saga *Gran Turismo* è sempre stata un omaggio al mondo dei motori. Una serie all'avanguardia in termini di parco auto, che comprendeva le ultime novità (come la Toyota Prius di GT4, uno dei primi ibridi sul mercato) e i prototipi più interessanti. In *GT5* l'attenzione nella riproduzione dei veicoli ha raggiunto un livello inedito, con una cura maniacale anche per i dettagli più insignificanti. Basta guardare queste immagini per rendersi conto di cosa stiamo parlando...

INTERNI



REALTÀ Un'occhiata agli interni di questa Nissan Fairlady dovrebbe essere sufficiente per notarne la perfezione.



GT5 Gli interni dei 200 veicoli premium saranno particolarmente curati, fino alla fedele riproduzione di indicatori, volante o sedili...

MOTORE

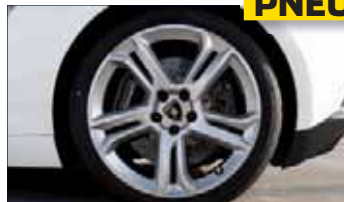


REALTÀ Il motore della Gallardo, protetto da un cristallo, è il cuore pulsante del bolide Lamborghini.



GT5 Difficile distinguere la versione virtuale da quella reale. Anche i riflessi delle parti metalliche sono perfetti.

PNEUMATICI



REALTÀ Altri elementi distintivi della Lamborghini Gallardo: gli pneumatici e i dischi dei freni in ceramica.



GT5 L'ossessione per i dettagli è tale da riprodurre anche gli elementi meno rilevanti, come lo stemma sul cerchione.



■ Recenti voci di corridoio (provenienti da Shuhei Yoshida di Sony) riguardano la presenza in *GT5* di kart, della possibilità di creare nuovi tracciati e di zone dove eseguire acrobazie.

» EDIZIONE SPECIALE

L'edizione speciale di *Gran Turismo 5* al momento è stata confermata solo per gli Stati Uniti, ma non ci stupiremmo se arrivasse anche in Europa. Il pacchetto comprenderà un modellino, un libro di 300 pagine, il gioco, un portachiavi e un coupon per scaricare cinque auto esclusive. E non finisce qui: si mormora di un'altra edizione superlusso da 200 euro...



■ L'EGO Engine è stato sfruttato al massimo delle sue potenzialità. La sensazione di velocità è ottima, soprattutto con la visuale interna.



PS3 | CODEMASTERS | GUIDA | SETTEMBRE 2010

F1 2010

Formula 1™

La griglia di partenza delle simulazioni automobilistiche per PS3 è quanto mai affollata. Riuscirà *Formula 1 2010* a conquistare la pole position?

La più emozionante competizione automobilistica al mondo torna a essere protagonista di un videogioco dopo una pausa che, tra acquisizioni di licenze e ritardi vari, si protrae ormai da oltre tre anni. Partendo da solide basi tecniche (l'EGO Engine, il motore proprietario già utilizzato in *GRID* e in *DiRT*) e sfruttando l'esperienza accumulata nel campo dei racing game, Codemasters sta lavorando per offrire agli appassionati un titolo in grado di catturare l'atmosfera di un paddock di Formula 1 e di appassionare anche i neofiti del genere. Tutte le scuderie ufficiali, tutti i piloti e tutti i tracciati saranno disponibili nel corso del gioco, con la possibilità di competere in gare singole, di vivere un week-end di gara, di partecipare a un intero campionato o addirittura di interpretare il ruolo di un giovane pilota per accompagnarlo nel corso della sua carriera, fin dagli esordi in una scuderia di secondo piano. Proprio questa opzione rappresenterà il fulcro del gioco, dato che non si limiterà a una convenzionale sequenza di gare, ma offrirà una serie di elementi di contorno: dalla necessità di mantenere i rapporti con la stampa tramite una serie di dichiarazioni fino all'interagire con i propri meccanici per ottenere la messa a punto ideale della monoposto. Anche il sistema di controllo

offrirà diverse opzioni, con numerose funzioni di guida assistita che renderanno più o meno agevoli le gare e influiranno in modo rilevante sull'esperienza di gioco, trasformando *Formula 1 2010* in un titolo arcade o in una simulazione a seconda delle scelte operate. Interessante inoltre la presenza di condizioni meteo dinamiche, con la possibilità di scrosci improvvisi e cambi di condizione in pista che costringeranno a modificare in pochi istanti sia il proprio stile di guida che la tattica di gara. La versione che abbiamo provato, per quanto non ancora definitiva, denotava un notevole livello di cura dei dettagli e una meccanica di gioco di sicuro interesse. L'unica lacuna riscontrata è rappresentata da qualche leggera indecisione nello scrolling in corrispondenza delle situazioni più caotiche, ma trattandosi di un codice non definitivo, c'è speranza che Codemasters vi ponga rimedio in tempo per il lancio. ○



■ Codemasters ha riprodotto tutte le monoposte che partecipano al Mondiale curandole in ogni minimo dettaglio.



■ **Correre sotto la pioggia richiede nervi saldi e grande attenzione, soprattutto se le funzioni di guida assistita sono state disattivate.**



■ **Lo scrolling risente di una perdita di fluidità in corrispondenza delle situazioni più caotiche, ad esempio in caso di una partenza nelle retrovie.**



Partendo da solide basi tecniche, Codemasters sta lavorando per offrire un titolo in grado di catturare l'atmosfera di un paddock di Formula 1.

» COMPETIZIONI PER TUTTI I GUSTI



ARCADE

Attivando le funzioni di guida assistita e riducendo la sensibilità dei controlli, *Formula 1 2010* si trasforma in un titolo prettamente arcade.



SIMULAZIONE

Ottenere buoni risultati senza utilizzare alcun aiuto alla guida richiede tempo e dedizione. Le soddisfazioni sono comunque garantite.

PS3 MILESTONE GUIDA SETTEMBRE

WRC

FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

IL RITORNO DEL VERO RALLY

Dopo aver primeggiato nel mondo dei videogiochi a due ruote con la serie di *Superbike*, il team italiano di Milestone spera di ottenere lo stesso successo sulle strade sterrate del Campionato del mondo di rally. In uscita a settembre, *WRC 2010* riporterà su console una licenza che mancava dall'epoca di PS2. Il gioco offrirà una vasta gamma di opzioni (campionati, gare singole, modalità carriera, sfide online per un massimo di 16 giocatori) che si dipaneranno in 13 differenti ambientazioni per un totale di oltre sessanta tracciati. Il passaggio da zone desertiche a strade innevate, da brulle pianure a irte vie montuose, costringerà ad adottare differenti tecniche di guida e porterà ad esibirsi in lunghe sbandate controllate, salti e accelerazioni mozzafiato. Oltre a essere discretamente curato dal punto di vista visivo, (buona la cura dei modelli delle auto, meno esaltanti gli scenari) e piacevolmente fluido in pressoché ogni situazione, *WRC 2010* può contare su un solido impianto di gioco che riesce a garantire un elevato livello di coinvolgimento. Merito di un sistema di controllo sempre impeccabile e della presenza di una serie di regolazioni in grado di soddisfare le esigenze di tutti i piloti virtuali, dai neofiti ai più esperti. Le scelte di realismo gli impediranno però di avere una modalità multiplayer testa a testa: le gare online ti vedranno competere contro "fantasmi".



■ **Le differenti condizioni in pista non avranno solo valore estetico, ma influiranno sul comportamento dell'auto.**



■ **Imparare a gestire il freno a mano e a controllare la sbandata sarà fondamentale tanto sullo sterrato quanto sull'asfalto.**

■ **Attivando gli aiuti di guida sarà più facile gestire il comportamento dell'auto e prevenire incidenti e uscite di strada.**



■ Il primo capitolo della saga di *Hot Pursuit* ad approdare su PS3 riproporrà i temi e le caratteristiche peculiari dell'originale.



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Cacciatore o preda? Inseguire o fuggire? In *Hot Pursuit* avrai la possibilità di scegliere che ruolo interpretare...

PS3 ELECTRONIC ARTS GUIDA NOVEMBRE

La saga di *Need for Speed* è stata protagonista, nel corso degli anni, di una serie di mutazioni degne di un camaleonte schizofrenico. Titoli arcade si sono alternati a simulazioni più realistiche, con sbalzi qualitativi che hanno lasciato interdetti sia gli appassionati del genere che gli addetti ai lavori. Per il nuovo capitolo della serie, atteso a novembre, Electronic Arts ha deciso di effettuare un balzo nel passato affidando al team di Criterion Games (già autore dell'ottimo *Burnout Paradise*) il compito di riportare in vita *Hot Pursuit*, una delle incarnazioni più interessanti di *NFS*. La struttura di gioco, che mutua diversi elementi dell'originale trasponendoli in un mondo aperto con oltre 160 chilometri di strade percorribili, sarà incentrata sui classici inseguimenti tra un fuggitivo e le forze dell'ordine, con ostacoli di varia natura (posti di blocco, traffico cittadino, elicotteri...) a rendere ancora più complicata la fuga. Tutto molto semplice quindi e, da quanto abbiamo potuto provare, molto efficace. Grazie a un sistema di controllo a dir poco elementare e a una realizzazione tecnica che affianca un notevole livello di dettaglio a una fluidità dello scrolling invidiabile, *Hot Pursuit* riesce in-

fatti a catturare sin dai primi istanti di gioco. I dubbi relativi alla longevità, elemento sempre a rischio in titoli così spiccatamente arcade, dovrebbero essere spazzati via sia dalla possibilità di interpretare il doppio ruolo di cacciatore o di preda, sia dalla presenza di una modalità online ricca di spunti interessanti, a partire da un vero e proprio social network dinamico (sembra essere diventato irrinunciabile, ultimamente) che permetterà di entrare immediatamente in contatto con tutti i propri amici e di ricevere aggiornamenti su record, sfide e trofei sbloccati. Per una valutazione attendibile dovremo comunque attendere di mettere le mani su una versione definitiva che, salvo ritardi dell'ultima ora, sarà disponibile nei negozi entro la fine di novembre. ○



■ Non sarà solo la polizia a essere dotata di bolide in grado di bruciare l'asfalto. Il parco auto comprenderà modelli molto veloci e potenti.



■ Riuscire a controllare l'auto dopo un urto o dopo l'impatto con un posto di blocco è fondamentale per proseguire la fuga.



■ Il livello di dettaglio delle auto e dell'ambiente circostante non sembra avere alcuna influenza sulla fluidità dello scrolling.

Electronic Arts ha deciso di effettuare un salto nel passato, affidando al team di Criterion Games il compito di riportare in vita *Hot Pursuit*.

» UNA SERIE DAI MILLE VOLTI



NEED FOR SPEED SHIFT

Il capitolo più simulativo, che abbandona la struttura arcade optando per un maggior realismo. Sembra sia in arrivo un sequel.



NEED FOR SPEED CARBON

Need for Speed incontra "Fast and Furious": quello delle corse clandestine e del tuning è il lato forse più amato dal pubblico. Ritournerà?

PS3 ATARI GUIDA SETTEMBRE

TDU2 TEST DRIVE UNLIMITED

UN'ISOLA A PORTATA DI ACCELERATORE!

Oltre alla paradisiaca isola hawaiana di O'ahu, teatro dell'originale *Test Drive Unlimited*, il team di Eden Studios ha deciso per questo secondo episodio di offrire ai giocatori la possibilità di correre nelle strade di uno dei templi del divertimento notturno europeo: Ibiza. Il gioco prevederà oltre milleseicento chilometri di strade, che spazzeranno dai malridotti sentieri sterrati fino alle ampie corsie asfaltate che costeggiano il mare. Ma soprattutto, alcuni dei modelli di auto tra i più lussuosi attualmente in circolazione, dalla Pagani Zonda F alla McLaren MP4-12C, fino alla Saleen S5S. L'obiettivo primario, anche stavolta, sarà quello di incrementare la propria fama e di acquisire ingenti somme di denaro. Per ottenere questo risultato non sarà obbligatorio vincere decine di gare, dato che *TDU 2* conterà su un sistema di "game progression" basato su diversi fattori, quali la ricerca, l'acquisizione di nuove vetture o l'interazione con altri giocatori. Proprio l'elemento online sarà uno dei punti di forza del titolo Namco Bandai, con la possibilità di incontrare amici e di creare un club da utilizzare come base per sfidare gli avversari e nel quale condividere le proprie ricchezze e le auto a disposizione. La gestione del club rappresenterà una delle attività più importanti, dato che la sua crescita ti permetterà di accedere a nuove auto e gare. Atteso per settembre, *Test Drive Unlimited 2* sembra destinato a ricalcare le orme del suo illustre predecessore. ●



■ Ogni auto è stata riprodotta sin nei minimi dettagli, sia per quanto riguarda le carrozzerie che gli interni.



■ Fondando un club e migliorandone le caratteristiche sarà possibile acquistare auto esclusive e partecipare a nuove gare.



■ Se in qualunque momento dovessi stancarti dell'isola di Ibiza, potrai prendere un aereo e tornare tra le palme di O'ahu.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

PRIME PROVE PER I TITOLI MOVE

TUTTI IN MOVIMENTO CON PLAYSTATION 3

PS3 SONY 15 SETTEMBRE

Il 15 settembre segnerà l'inizio di una nuova era per PS3. È il momento di muoversi, il momento di Move!

Insieme al 3D, Move è stato uno dei pilastri su cui si è basata la conferenza Sony all'ultimo E3. Oltre a confermare i prezzi dei vari pacchetti e a comunicare la data di lancio ufficiale (15 settembre) Jack Tretton, presidente di Sony Computer Entertainment America, ha sottolineato come Move otterrà l'approvazione sia dei casual gamer che degli appassionati più esigenti, grazie alla presenza di giochi semplici e immediati che si affiancheranno a titoli più complessi e ricchi di sfumature.

Senza considerare Sony, che ha in programma il lancio di oltre una ventina di titoli dedicati da qui al mese di marzo 2011, al momento sono ben 36 le software house impegnate nella produzione di titoli per Move. Qualità e varietà sembrano quindi garantite, a sostegno di una nuova periferica che ha tutte le carte in regola per rivoluzionare il mondo dei giochi PS3. ●

» PACCHETTI, PREZZI E PRIME PERIFERICHE

Nel corso dell'E3 sono stati rivelati i prezzi dei pacchetti e delle prime periferiche disponibili al momento del lancio di Move. Saranno sufficienti 60 euro per acquistare lo Starter Pack, che comprenderà un controller

Move, la telecamera e un disco demo: un buon prezzo, considerando che un controller Move singolo costerà 40 euro e che la telecamera costa una trentina di euro. Il controller secondario costerà invece 30 euro. Per

quanto riguarda le periferiche ufficiali, il 15 settembre saranno disponibili una base per la ricarica e un adattatore che trasformerà Move in una pistola per agevolare il puntamento negli sparatutto in prima persona.



STARTER PACK - € 59,90

■ Lo Starter Pack sarà composto da un controller Move, la telecamera PlayStation Eye e un disco demo. Peccato non comprenda anche un controller secondario.



MOVE SINGOLO - € 39,90



BASE PER LA RICARICA - € 29,90

■ Questa periferica permetterà la ricarica di due controller senza collegarli alla PS3 tramite USB.



ADATTATORE PISTOLA - € 14,90

■ Questo adattatore è l'ideale per giocare a titoli quali *The Shoot o Time Crisis: Razing Storm*. Un investimento consigliato, visto il prezzo ridotto.

■ *Killzone 3* è stato uno dei giochi più applauditi al recente E3. I nuovi combattimenti contro gli Helghast saranno compatibili sia con Move che con la tecnologia 3D.



» KILLZONE 3

I nostri sospetti hanno avuto conferma: *Killzone 3* sarà compatibile con Move!

SPARATUTTO SONY FEBBRAIO 2011

Sony ha ufficialmente annunciato che il terzo capitolo della saga di *Killzone*, in uscita a febbraio del 2010, sarà compatibile con Move. Seguendo uno schema già adottato da alcuni titoli per Wii, il controller di movimento sarà utilizzato per il puntamento, mentre gli spostamenti del protagonista saranno gestiti tramite il controller secondario. *Killzone 3* potrà ovviamente essere giocato anche con un normale joypad, ma la compatibilità con Move è la dimostrazione lampante di come Sony sia intenzionata a sfruttare la nuova periferica non solo per titoli in grado di catturare l'attenzione dei giocatori occasionali, ma anche per prodotti rivolti a un pubblico più esperto. ○



» SORCERY

Un'avventura magica che dimostra le potenzialità e le virtù di Move.

AZIONE/AVVENTURA SONY 2011

Sorcery è un action adventure in cui interpreterai il ruolo di un giovane apprendista mago che si troverà a combattere contro la malvagia regina degli incubi. Il controller Move sarà utilizzato sia per gestire i movimenti del protagonista che per eseguire i vari attacchi, trasformandosi in una vera bacchetta magica. Non particolarmente spettacolare dal punto di vista tecnico, *Sorcery* colpisce per la sua struttura di gioco e per la funzionalità dei comandi, semplici e molto precisi. ○



» SINGSTAR DANCE

Move approda anche nel mondo della musica. Si canta e... si balla!

MUSICALE SONY N/D

I nuovi *SingStar* sono stati una delle maggiori sorprese svelate da Sony all'E3. *SingStar Guitar* utilizza le chitarre già disponibili sul mercato, mentre *SingStar Dance* ci "costringerà" a muoverci mentre cantiamo. Come? Imitando le coreografie dei nostri artisti preferiti tenendo un controller Move in ogni mano. Un titolo ideale per le serate in compagnia. ○



» I GIOCHI COMPATIBILI

Il numero di titoli compatibili con Move in uscita nei prossimi mesi continua a crescere in maniera costante. Oltre a Sony, 36 software house (tra cui Capcom, Sega, THQ, Konami ed EA) hanno confermato lo sviluppo di giochi per Move.

LittleBigPlanet 2

PIATTAFORME SONY AUTUNNO

Il secondo capitolo della saga di *LittleBigPlanet* sarà compatibile con Move. Il nuovo controller Sony potrà essere utilizzato sia per muovere i sackboy che, tramite un successivo aggiornamento, per l'editor dei livelli.



LOTR: L'avventura di Aragorn

AZIONE WARNER AUTUNNO

Uno dei primi titoli a confermare la compatibilità con Move. Nel corso del gioco potrai combattere nella Terra di Mezzo utilizzando la spada e l'arco di Aragorn.

The Shoot

SPARATUTTO SONY 2011

Le caratteristiche di Move sono sfruttate al meglio in questo gioco in stile Time Crisis. Muovendoti e girando su te stesso potrai schivare i colpi nemici e attivare il bullet time.

The Fight: Lights Out

PICCHIADURO SONY OTTOBRE

Combattimenti uno contro uno senza esclusione di colpi, in cui il movimento del lottatore è gestito con estrema precisione da due controller Move, uno per mano.

Kung Fu Rider

ABILITÀ SONY 15 SETTEMBRE

In *Kung Fu Rider* sarai protagonista di folli corse a bordo di 12 differenti mezzi di trasporto, con ostacoli da evitare e nemici da eliminare. Utilizzerai Move per schivare, saltare, prendere velocità e attaccare.



Tron Evolution

AZIONE/AVVENTURA DISNEY INVERNO

Disney ha confermato la compatibilità di *Tron Evolution* con Move. Facile immaginare che il nuovo controller Sony sarà utilizzato per le sequenze di guida.

R.U.S.E.

STRATEGIA UBISOFT SETTEMBRE

I giochi strategici potrebbero trarre vantaggio dalla precisione di puntamento di Move. *R.U.S.E.* è il primo titolo del genere a sperimentare le potenzialità del nuovo controller Sony.

NBA 2K11

SPORT 2K SPORTS 5 OTTOBRE

NBA 2K11 sarà compatibile con Move. Al momento, il nuovo controller è utilizzato per l'esecuzione dei tiri liberi (come già accaduto con il Sixaxis).

Ape Escape

AZIONE SONY FINE 2010

Non sono state fornite immagini o notizie al riguardo, ma gli sviluppatori Sony hanno affermato che *Ape Escape* sarà uno dei titoli che sfrutterà meglio le caratteristiche di Move.





■ Time Crisis Razing Storm riunirà in un solo pacchetto tre titoli, Time Crisis 4, DeadStorm Pirates e Razing Storm, oltre a diversi extra.



» TIME CRISIS RAZING STORM

Gli sparatutto con pistola non sembrano riscuotere particolare successo su PS3. La situazione è però destinata a cambiare con Move.

SPARATUTTO NAMCO BANDAI AUTUNNO

Il lancio da parte di Namco di *Time Crisis 4*, accompagnato dalla pistola GunCon3, non ha riscosso particolare successo tra gli appassionati del genere. Ora la casa nipponica, in contemporanea con l'uscita di *Move*, ha deciso di produrre una compilation per PS3 che comprenderà tre conversioni di arcade con pistola: *Time Crisis 4*, *DeadStorm*

Pirates e *Razing Storm*. Quest'ultimo, oltre alla modalità Arcade, offrirà anche una nuova modalità Storia nella quale sarà possibile muoversi liberamente nell'area di gioco utilizzando il controller Move (o, in alternativa, un normale DualShock 3). Sarà inoltre presente un'opzione online per un massimo di otto giocatori. ●



■ Il gioco sarà compatibile con Move e con la pistola GunCon3.

» EA SPORTS ACTIVE 2

Move porta una palestra in casa tua.

SPORT EA SPORTS NOVEMBRE

Il secondo capitolo della serie EA Sports Active approderà a novembre anche su PlayStation 3 e si avvarrà di tutte le peculiarità di Move. Il nuovo sistema di controllo permetterà agli utenti di mettere alla prova il proprio fisico all'interno di una palestra virtuale, con diversi esercizi e statistiche utili per valutare le proprie prestazioni. ●



» SOCOM 4

Azione e tattica tornano su PS3 con un asso nella manica: Move.

AZIONE SONY AUTUNNO

Dopo il sorprendente Mag, Zipper Interactive torna alla serie che l'ha resa celebre nel mondo dei videogiochi. *SOCOM 4: U.S. Navy Seals* affiancherà una campagna per un solo giocatore (che ti porterà a vivere 14 missioni nel sud-est asiatico) a modalità Online per un massimo di 32 giocatori. Oltre al classico DualShock 3, il controllo del puntatore e i movimenti del protagonista potranno avvenire utilizzando in coppia Move e il controller secondario. ●



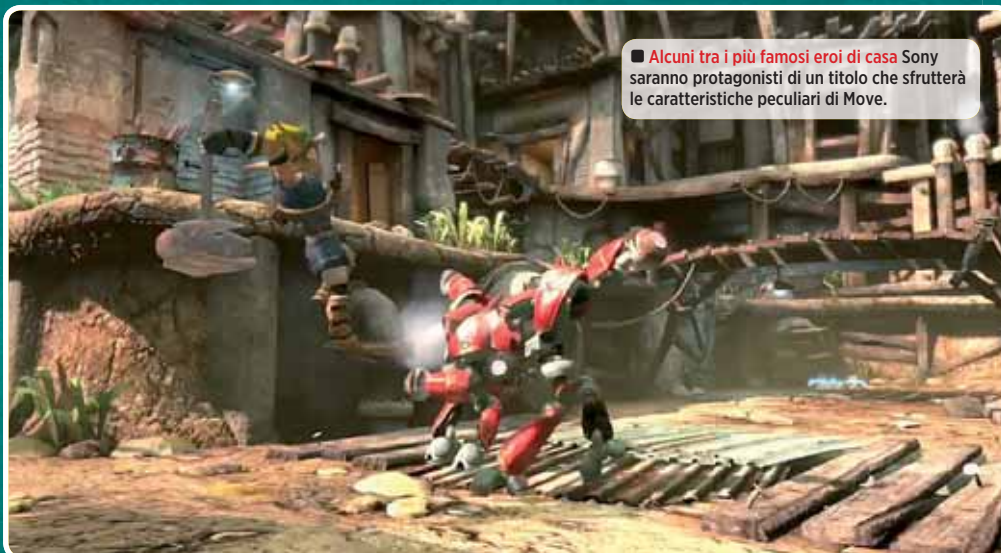
» ECHOCHROME II

Il puzzle game più originale degli ultimi anni incontra una "lanterna" magica.

PUZZLE SONY AUTUNNO

Gli appassionati del genere conosceranno sicuramente *Echochrome*, titolo caratterizzato da una struttura piuttosto originale. Anche nel secondo episodio, in uscita questo autunno, il protagonista dovrà raggiungere il traguardo manipolando la prospettiva dell'ambiente circostante, sfruttando le zone cieche create dagli oggetti presenti su schermo per creare una via di fuga. Il controller Move fungerà da torcia e permetterà di modificare l'angolazione degli oggetti con relativo spostamento delle ombre. ●





■ Alcuni tra i più famosi eroi di casa Sony saranno protagonisti di un titolo che sfrutterà le caratteristiche peculiari di Move.

» HEROES ON THE MOVE

Solo Move poteva riunire in un solo gioco personaggi del calibro di Jak, Ratchet e Sly.

AZIONE/AVVENTURA SONY 2011

Heroes on the Move (titolo ancora provvisorio) è stata una delle sorprese mostrate da Sony nel corso dell'E3. Si tratta di un gioco che miscela elementi action e platform e che ha come protagonisti tre celebri coppie dell'universo Sony: Ratchet e Clank, Jak e Daxter, Sly e Bentley. Ancora non sappiamo come si svilupperà la trama e se sarà possibile alternare il controllo dei sei personaggi, mentre è confermato che il controller Move sarà fondamentale per l'esecuzione di attacchi e movimenti. In attesa di ulteriori informazioni (non è stata annunciata nessuna data d'uscita), ricordiamo che da novembre sarà disponibile la *Sly Collection*, versione HD dei titoli usciti su PS2 compatibile con Move. ○



» VECCHI TITOLI, NUOVI CONTROLLI

Il lancio di Move non sarà accompagnato solo dall'uscita di nuovi titoli, ma alcuni dei giochi già disponibili saranno aggiornati per essere compatibili con il nuovo sistema di controllo. Ecco i più interessanti:

Heavy Rain

AVVENTURA SONY OTTOBRE

Grazie a Move, tutti i quicktime event presenti nel gioco saranno più intuitivi. Se hai già acquistato *Heavy Rain*, potrai scaricare l'aggiornamento in maniera gratuita.

Tiger Woods PGA Tour Golf 11

SPORT EA SPORTS 15 SETTEMBRE

Contemporaneamente al lancio di Move sarà disponibile un aggiornamento che renderà ancora più realistica la più famosa simulazione golfistica per PS3.

Toy Story 3

AZIONE/PIATTAFORME DISNEY N/D

Toy Story 3 è già disponibile nei negozi, ma in futuro sarà prodotto un aggiornamento con minigiochi pensati appositamente per i controlli di Move.

Resident Evil 5

AZIONE/AVVENTURA CAPCOM 15 SETTEMBRE

Capcom ha comunicato l'uscita di un aggiornamento per *Resident Evil 5*, disponibile sul mercato il 15 settembre, in contemporanea al lancio di Move.

Pain

AZIONE SONY OTTOBRE

Lo stuntman di *Pain* sarà protagonista di un aggiornamento che permetterà di controllare la sua postura e il puntamento tramite Move.

Flower

ABILITÀ SONY N/D

Dirigere dei petali nel vento è un'esperienza originale e rilassante, che Move renderà ancora più coinvolgente grazie a controlli più precisi e intuitivi.

» PRIME IMPRESSIONI

Abbiamo avuto modo di provare alcuni tra i primi titoli pensati per Move, e le impressioni ricavate sono state più che positive. I giochi a nostra disposizione erano tutti piuttosto semplici dal punto di vista strutturale, quindi per una valutazione completa dovremo aspettare

di mettere le mani su qualche prodotto più corposo, ma quanto visto è stato sufficiente per notare l'elevata precisione dei comandi e la perfetta rilevazione dei nostri movimenti. Un punto di partenza decisamente positivo, non c'è che dire...



SPORTS CHAMPIONS

Semplice e immediato, *Sports Champions* riunisce in un solo titolo diverse discipline: arco, scontri tra gladiatori, pallavolo, ping pong, bocce e lancio del frisbee. Tutte le sfide possono essere affrontate con un solo Move, anche se per alcune è possibile utilizzare un secondo controller.

PRIMA IMPRESSIONE: ECCELLENTE



START THE PARTY!

Start The Party! è una collection di minigiochi stile *EyeToy: Play*, nei quali un massimo di quattro giocatori possono competere in maniera alternata. Ammazza degli insetti, tagliare capelli, far esplodere palloncini e colorare dei disegni sono solo alcune delle sfide disponibili.

PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA



EYE PET M.E.

Eye Pet Move Edition sfrutta il nuovo controller Sony per rendere ancora più semplice e intuitiva l'interazione con il nostro animale. Sono presenti nuovi giochi ed è possibile disegnare direttamente su schermo e non più su fogli di carta.

PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA





■ Le obiezioni dei publisher non hanno smontato Sean Murray. Peccato per la storia delle scimmie, però. Poteva funzionare.



CONTRO CAMPO

Joe Danger: I am with stupid



Qualche settimana fa, il giovane Sean Murray era sul palco della Develop Conference di Brighton per spiegare, con buona approssimazione, perché è un genio. Sean Murray è un genio, ve lo riassumo io per non farvi deprimer nella vostra ignoranza, per un semplice motivo: è uno dei quattro ragazzi di Hello Games, la neonata software house che, solo qualche martedì fa, ha lanciato su PlayStation Network lo straordinario Joe Danger. E Joe Danger, chi non l'ha provato corra a vergognarsi, è uno strepitoso arcade motociclistico come non se vedevano da tempo. Punto. Ma cosa raccontava Sean Murray (il genio, ricordate?) sul palco di Brighton qualche settimana fa? Raccontava quanto sia difficile oggi trovare qualcuno che pubblichi il tuo videogioco. Nulla di anomalo, se consideriamo che per pubblicare un videogioco serve denaro, e la gente è inaspettatamente attaccata al suo denaro. Ma tutto assume un'altra prospettiva se si considerano due dettagli. Primo, il gioco proposto da Murray ai publisher di mezzo mondo era Joe Danger (lo strepitoso arcade, ricordate?), non una qualsiasi compilation di minigame di terza fascia. Secondo, per rifiutare Joe Danger, i publisher di mezzo mondo hanno addotto motivazioni a dir poco risibili. È stato lo stesso Murray, sul palco di Brighton, a riportare al suo pubblico le più indimenticabili. Una selezione che, inutile dirlo, noi ci gloriamo di riportare. "Mi dica il nome di un gioco famoso con le moto!", era una. "Raccogliere monete giganti mi pare irrealistico", un'altra. "Il tema ci piace, ma con un gioco differente". E ancora: "In questo momento cerchiamo giochi che siano meno basati sul divertimento". E dulcis in fundo: "Joe potrebbe essere una scimmia? A noi piacciono le scimmie".

Ora, non sta a chi scrive dirlo, ma qui non c'è nessun altro, quindi lo dirò io: c'è qualcosa che non funziona in questi commenti. Per l'esattezza, c'è la traccia di una manifesta incapacità, da parte dei publisher, di capire come sia fatto un buon videogioco. Ma perché tutto questo? È sempre Murray a spiegarlo dal palco di Brighton: per un malsano equivoco. Oggi le multinazionali sono attratte dalla possibilità di guadagnare molto denaro con i videogiochi in download, come quelli del PlayStation Network. Al contempo, ritengono che questi titoli rappresentino l'ultima ruota del carro dell'intrattenimento. Da qui la scelta di affidare il ruolo di selezione dei giochi a, con buona approssimazione, dei "non-gen". Questo ci autorizza tuttavia a porci qualche domanda. Se è vero che i selezionatori di questi titoli non sono all'altezza, chi ci dice che lo siano tutti gli altri selezionatori? Ovvero, quelli che decidono ogni giorno a cosa giocheremo in futuro, su PS3, PSP, PSN o quant'altro. In sostanza, in che mani siamo? Purtroppo la nostra cara Repubblica del Videogioco, in realtà, è più una blindata oligarchia, quella dei grandi publisher. E sarà anche giusto così, perché è da loro che arrivano gli investimenti, eppure non riesco a fare a meno di pensare che al mondo dell'intrattenimento digitale servirebbe un'iniezione di democrazia. Un modo per garantire più potere decisionale al popolo. Un giorno, chissà, forse voteremo noi stessi il gioco da finanziare, scegliendo una delle demo che i publisher ci metteranno a disposizione online. Ma quel giorno, purtroppo, è ancora lontano. Per ora, l'alternativa probabilmente è una sola: convivere con lo stupido. In attesa di menti migliori.

Ivan Fulco



PAGINA
42

■ **TOY STORY 3.** Rivivi le più belle avventure di Woody e Buzz su PS3 e PSP.



PAGINA
46

■ **FULLMETAL ALCHEMIST: BROTHERHOOD.** I fratelli Elric invadono PSP.



PAGINA
44

■ **METAL SLUG XX.** Il classico sparattutto SNK è ancora in gran forma.

RECESSIONI

Le migliori uscite testate a fondo per te

PlayStation 3

Aqua Panic!	55
Frogger Returns	55
Fret Nice	54
Hamsterball	54
Greed Corp	55
Lead and Gold: Gangs of the Wild West	55
Naughty Bear	36
Planet Minigolf	54
Polar Panic	55
Rocket Knight	54
Section 8	54
Singularity	38
Söldner-X 2: Final Prototype	54
Tales of Monkey Island	47
Toy Story 3	42
Transformers:	
La Battaglia per Cybertron	34
Wakeboarding HD	55

PSP

Fullmetal Alchemist:	
Brotherhood	46
Metal Slug XX	44
TNA Impact!	45
Toy Story 3	42

➔ POTERE AI PNG

Anche questo mese è fatta. Mentre scriviamo queste righe, la rivista è sulla rampa di lancio, e il party redazionale rotea scettri e spadone e fa la conta dei livelli in più. Assumiamo quindi la nostra migliore winning pose (un poco rattappata, per la verità), e contiamo le pagine nelle quali avete messo mano Voi (maiuscola ruffiana :P) lettori. I poster? Uno su due lo scegliete Voi (come sarebbe "come si fa?" Corri a iscriverti al forum!). Le recensioni e le classifiche della Guida all'Acquisto? Sempre voi. Lo spazio hardware? Avete chiesto, lo abbiamo rimesso. Zona PS2? Tu chiedi, noi fa. Persino contenuti redazionali importanti come i reportage (prendi ad esempio quello sulle connessioni del mese scorso) sono nati da (numerossime) esplicite richieste. Nella quest per il Numero Definitivo +2 (credo si ottenga con le Sharpstone e il Falcione Crescente), i lettori di PG non sono mai Personaggi non Giocanti. Piuttosto fanno i Blue Phantom, e aiutano contro i boss. /inchino. ○



PAGINA
34

■ **Finalmente i robottoni a quattro ruote** sono protagonisti di un gioco degno della licenza...

» I nostri voti

Per valutare i giochi utilizziamo una scala da 0 a 100. Ovviamente, più alto è il voto, migliore è il gioco analizzato. Scendendo nel dettaglio...

0-49

Insoddisfacente.
Alla larga. Difficilmente troverai roba simile sulle nostre pagine...

50-59

Appena sufficiente.
Solo per fan sfegatati.

60-69

Discreto.
Un gioco decoroso, sia pur minato da difetti evidenti.

70-79

Interessante.
Da provare, e non solo per i fan del genere.

80-89

Molto interessante.
Uno dei migliori giochi del suo genere.

90-94

Sensazionale.
Un titolo da avere, a meno che non odi il genere.

95-100

Capolavoro.
Imprescindibile. DEVE essere tuo a ogni costo.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato dalla redazione di PlayGeneration.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato da PlayGeneration per il rapporto qualità/prezzo.

PEGI

Il codice di autoregolamentazione PEGI indica l'età consigliata e descrive i contenuti di un gioco mediante questi simboli:

12 ETÀ CONSIGLIATA

CONTENUTI DISCRIMINANTI

DROGHE

LINGUAGGIO VULGARE

SESSO ESPLICITO

PAURA

CONTENUTI VIOLENTI

GIOCO D'AZZARDO

PEGI ONLINE ETÀ GIOCO IN RETE



12

Genere
AZIONE
Sviluppatore
HIGH MOON STUDIOS
Produttore
ACTIVISION
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
3080 MB
Giocatori
1
Online
1-10
Salvataggi
IN PUNTI PRECISI
Sito Web
WWW.TRANSFORMERSGAME.COM



■ **Autobot e Decepticon si scontrano** per conquistare il loro pianeta natale in un intenso action game in terza persona.

ROBOTTONI SULLA... RUOTA DI GUERRA

Transformers: La Battaglia per Cybertron

Autobot e Decepticon si affrontano ancora una volta in un action game che punta tutto sullo scontro diretto.

Negli anni 80, Hasbro ha lanciato in Occidente la sua linea di giocattoli "Transformers", robottoni in grado di trasformarsi in veicoli. Il successo fu immenso, e il resto, come si suol dire, è storia, tra fumetti, cartoni animati, film e naturalmente videogiochi.

L'ultima incursione

su console dei Transformers ti porterà direttamente a Cybertron, il loro pianeta d'origine, dove gli Autobot stanno tentando di sventare i malvagi piani di Gigatron, il leader dei Decepticon.

La trama, in effetti, è poco più di una scusa per reggere un action game in terza persona dalla giocabilità vecchio stampo,

in cui l'azione senza complicazioni, sia in forma di robot che di veicolo, fa la parte del leone. Per compensare la semplicità delle meccaniche e scongiurare la ripetitività, gli sviluppatori hanno puntato tutto sulla varietà di situazioni e su un ritmo di gioco che non lascia un attimo di respiro. La modalità Campagna, giocabile anche con due amici

in modalità cooperativa online, è divisa in 10 capitoli: nei primi cinque controllerai i Decepticon, mentre negli altri gli Autobot. Prima di iniziare ciascuna missione potrai scegliere tra tre diversi Transformers da controllare, ciascuno dotato di armi e abilità diverse, per affrontare spettacolari fasi di azione che ti porteranno, alla fine, a fronteg-

■ **Puoi controllare un totale di 18 personaggi**, tra i quali, naturalmente, Optimus Prime e Megatron.

» LA GUERRA? ROBA DA ROBOTTONI



1 STORIA. Tra un capitolo e l'altro, potrai seguire la trama del gioco attraverso filmati veramente ben realizzati.



2 DISTRUZIONE. Oltre agli attacchi corpo a corpo, ciascun robot può usare due armi diverse tra le molte presenti nell'arsenale.



3 SALTA! Il grosso del gioco è composto dai combattimenti, ma sono presenti alcune semplici aree di piattaforme.



■ **Non mancano momenti spettacolari** in cui affrontare colossali nemici, da sconfiggere colpendo le loro parti vitali.



■ **Giocare la campagna in cooperativa** insieme ad altri due amici permette di mettere in atto strategie elaborate.



■ **Una volta trasformato in veicolo** (auto, carro armato, aereo...) potrai muoverti in aree altrimenti irraggiungibili o colpire con maggiore potenza.



giare giganteschi robot nel ruolo di boss finali. Naturalmente potrai (e dovrai) sfruttare le abilità speciali dei Transformers, in particolare la possibilità di trasformare il tuo robot in un veicolo e spostarti e attaccare rapidamente (e, in qualche caso, dall'alto). Niente di particolarmente elaborato, quindi, ma contornata da una curva di difficoltà ben gestita e da controlli efficaci la formula funziona a

Dopo alcuni titoli non proprio brillanti, i Transformers tornano a esaltare con un gioco divertente e ricco di opzioni.

meraviglia. Oltre alla Campagna, è presente una modalità in cui affrontare insieme ad altri giocatori ondate successive di nemici e un multiplayer piuttosto interessante, completo di sei diverse modalità per 10 giocatori e opzioni come la possibilità di aumenta-

re di livello e un ranking mondiale.

Anche l'aspetto tecnico è abbastanza curato: a parte qualche occasionale rallentamento e una palette di colori piuttosto spenta, la qualità generale si assesta su buoni livelli, in particolare per

quanto riguarda gli effetti di luce. Il sonoro è più che soddisfacente, così come il doppiaggio italiano. Il risultato della somma di tutti questi elementi, quindi, è un action game ben strutturato, molto completo nell'offerta di modalità di gioco e che, nonostante una certa ripetitività, si configura come una interessante alternativa soprattutto per chi ama giocare in compagnia. ○



■ **Ciascun personaggio ha abilità diverse**, come planare, usare scudi protettivi o potenti laser, che dovrai "ricaricare" dopo l'uso.



■ **L'ambientazione è ben realizzata**, e non mancano momenti epici nei quali parteciperai a vere battaglie campali.

» PIÙ ROBOTTONI PER TUTTI

Il ventaglio di opzioni multiplayer è ampio: otto mappe e sei modalità per un massimo di 10 giocatori online.



EVOLUZIONE. Modifica il tuo personaggio e accumula esperienza per salire di livello e migliorare armi e abilità.



ALTERNATIVE. Le modalità online non sono molto originali (duelli a squadre, cattura la bandiera...) ma sono comunque varie.



UNISCI LE FORZE. Collabora con altri tre giocatori per sopravvivere a numerose ondate di nemici.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ La Campagna in cooperativa, la giocabilità semplice ma efficace e la varietà.

» DIFETTI

↓ L'azione alla lunga risulta ripetitiva. Alcuni livelli sono troppo simili tra loro.

Ti piacerà + di...

ARMY OF TWO THE 40TH DAY



Ti piacerà - di...

LOST PLANET 2



82

» GRAFICA

I colori sono un po' spenti, ma visivamente funziona bene.

84

» SONORO

Elaborati effetti sonori, buon doppiaggio e musiche piacevoli.

82

» DIVERTIMENTO

Il ritmo incalzante e la varietà compensano la ripetitività.

90

» LONGEVITÀ

La campagna dura 11-12 ore, poi c'è la coop e il multi.

VOTO

82

Un completo e divertentissimo action game, non particolarmente originale ma non per questo meno coinvolgente.



Genere
AZIONE
Sviluppatore
ARTIFICIAL MIND & MOV.
Produttore
505 GAMES
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione Massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1
Online
1-4
Salvataggi
DOPO OGNI LIVELLO
Sito Web
WWW.NAUGHTYBEAR.GAME.COM



■ In questa parodia delle favole più zuccherose, dovrai eliminare degli orsetti che ti hanno fatto un torto di troppo...

» ORSETTI DI PELUCHE PER ADULTI?



1 COME IN UNA FAVOLA. Ogni livello ha un'introduzione che ti narra chi è il nemico di Naughty Bear e perché...



2 AZIONE TOTALE. Potrai usare armi perfino molti degli oggetti che troverai in giro, per eliminare i tuoi nemici... che sono orsetti come te.



3 FURTIVITÀ. Potrai nasconderti tra le foglie, studiare i movimenti del bersaglio, sabotare mezzi e oggetti e fare una moltitudine di cose.

SEMINA IL TERRORE... TRA GLI ORSETTI DEL CUORE

Naughty Bear

Nel boschetto della tua PS3, tra vitelli dai piedi di balsa e altri animalotti un po' matti, c'è un orsetto un po' particolare che ha loschi piani per i suoi amici...

Naughty Bear ti invita gioiosamente ad approdare sull'isola Perfezione, un luogo popolato da orsetti puccettini in cui scadenze, lunedì mattina e pile di bozze da correggere non esistono. La macchia in questo quadrato è rappresentata da un orsetto lercio, puzzone e rammentato (idolo assoluto della redazione) al quale piace fare il lavativo. Umiato dai suoi compaguucci durante una festa, il plantigrado imbottito pianifica una morbida vendetta.

Il titolo si articola in sette livelli, ognuno dei quali diviso in tre zone interconnesse nelle quali dovrai portare a termine delle missioni (come, per esempio, distruggere determinati oggetti). In ogni zona dovrai eliminare un certo numero di orsetti, ma le cose non sono così semplici come appaiono: spesso l'orsetto da eliminare va in giro con tanti amichetti e quindi eliminarlo diventa una faccenda

complicata. Così, mentre nei primi livelli potrai ancora optare per la via diretta, ossia prendere a randellate il bersaglio e tutto (e tutti) quello che gli sta intorno, pigiando il pulsante d'attacco come un maniaco, nei livelli più avanzati non potrai permetterti un simile lusso. Scoprirai come la strategia e lo stealth giochino un ruolo fondamentale, per la riuscita dei tuoi loschi propositi: sabotare veicoli in modo che le vittime non possano scappare, rompere i telefoni in modo che non chiamino



■ Naughty Bear non è cattivo... il suo scopo è solo quello di difendersi dagli altri orsetti che lo vogliono morto.



■ Ogni livello è composto tra tre zone: dovrai sempre portare a termine degli obiettivi specifici, come raggiungere un certo livello di punti malvagità...



■ Esiste un pulsante adibito allo spavento (cosa che offre più punti): se usato bene, potrai far impazzire dalla paura alcuni orsetti.



■ Esiste una grande varietà di orsetti, dai soldati ai ninja. Alcuni di loro ti cercheranno perfino tra i cespugli, ma l'IA non è proprio brillante...



aiuto... e sarà proprio in questi momenti che potrai finalmente togliere di mezzo il tuo obiettivo. Ma uccidere il bersaglio non è sufficiente: *Naughty Bear* è la storia di un orsetto davvero cattivo... quindi, prima potrai spaventare la vittima e, quanto più sarà terrorizzata, tanti più punti otterrai. La paura agisce praticamente da moltiplicatore, al momento dell'uccisione del bersaglio. Questo dona al gioco

***Naughty Bear* è un titolo sicuramente originale, ma questo non riesce a nascondere i suoi numerosi problemi.**

una certa rigiocabilità, dato che potrai ritentare un livello con lo scopo di migliorare i tuoi risultati.

Ci sono oltre 200 oggetti e armi con i quali potrai interagire, per una miriade di azioni (perfidie) possibili. Inoltre, completando i livelli, sbloccherai diverse

varianti degli stessi scenari nelle quali dovrai, per esempio, evitare di farti vedere, oppure effettuare unicamente omicidi contestuali (ossia senza vibrare un solo colpo). A questo aggiungi 30 vestiti (soldato, ninja...) che conferiranno al tuo orsetto abilità uniche e la possibilità (non

troppo allettante) di giocare online. Purtroppo, il gioco avrebbe avuto bisogno di qualche toppa, prima di uscire: scarsa longevità (sette livelli sono davvero pochi, nonostante le varianti), sistema di controllo poco pratico e una telecamera un po' troppo capricciosa, tanto da rendere alcune uccisioni fin troppo complicate. Eppure, *Naughty Bear* è un titolo molto divertente e particolare. ●



■ Completando un livello potrai sbloccare altre versioni con obiettivi diversi: non farti vedere, non colpire nessun nemico e così via...



■ Il gioco offre varie modalità di gioco sbloccabili e quattro modalità multiplayer. Niente per cui strapparsi i capelli, comunque.

» L'ANTICA ARTE DELL'ORSICIDIO

Naughty Bear è un esperto nell'arte di eliminare il prossimo. Per sopravvivere, dovrà padroneggiare tre discipline distinte.



A ZAMPA ARMATA. Pistole, coltelli, bastoni, mazze da golf... Ogni arma ha un utilizzo ben diversificato.



CONTESTUALE. Sabota ogni cosa, in modo che l'incauto orsetto che dovesse avvicinarsi... trovi l'esperienza indimenticabile.



PAURA, EH? Terrorizza gli altri abitanti del villaggio fino a farli sbarellare. Messi alle strette, gli orsetti faranno scelte drastiche...

GIUDIZIO

» PREGI

↑ L'atmosfera scanzonata e lo humour nero potrebbero piacere a più d'uno.

» DIFETTI

↓ Scarsa longevità, comparto tecnico mediocre, telecamera ballerina e online scarso.

Ti piacerà di...

MANHUNT



Ti piacerà di...

HITMAN BLOOD MONEY



68

» GRAFICA

Modesta, ma adatta allo scopo. Ottime animazioni, ma numerosi bug.

69

» SONORO

Musichine e mugolii che fanno venir voglia di uccidere e distruggere.

59

» DIVERTIMENTO

Regge finché dura l'effetto novità. Dopo di che si affloscia miseramente.

68

» LONGEVITÀ

Nonostante i pochi livelli, il titolo è rigiocabile. Modalità online scialba...

VOTO

65

Sicuramente originale, ma corto, monotono e tecnicamente rattoppato. Eppure è così strano che potrebbe diventare un titolo "cult".



18

Genere
SPARATUTTO
Sviluppatore
RAVEN SOFTWARE
Produttore
ACTIVISION
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 68,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720 P
Installazione
-
Giocatori
1
Online
1-8
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.SINGULARITY-GAME.COM



■ Che mondo sarebbe stato se la Guerra Fredda non fosse rimasta tale?

LA GUERRA FREDDA TORNA A SCALDARSI

Singularities

Raven Software indaga nel passato di una Russia spietata e fuori controllo in uno sparatutto che "vorrebbe ma non può".

È il 26 ottobre 2010 quando Nate Renko raggiunge

l'isola di Katorga 12. Negli anni '50, nel pieno della Guerra Fredda, sull'isola sono stati condotti numerosi esperimenti con l'E-99, una misteriosa sostanza dagli incredibili poteri, assolutamente in trovabile nel resto del mondo. A Nate l'arduo compito di scoprire i misteri dell'isola. Ma soprattutto, di salvarsi la pelle.

Singularities ricorda molto da vicino un titolo di successo come *Bioshock*. Katorga 12, proprio come Rapture, è un luogo desolato e in rovina, che sembra essere stato sepolto dal suo passato ma che ne reca ancora tracce profonde. Le numerose registrazioni audio sparse per lo scenario raccontano di un'umanità distrutta dalla superbia e

dalle manie di onnipotenza dell'uomo. Ma le similitudini tra i due titoli non si fermano alla sola narrazione. Oltre alle classiche armi da fuoco, infatti, tutta l'esperienza di gioco è incentrata sull'uso del CMT (Congegno di Manipolazione Temporale), capace di sfruttare le potenzialità dell'E-99 per alterare il flusso del tempo. Il CMT è in grado di invec-



■ Nate Renko avrà parecchio da fare sull'isola di Katorga 12. Forse era meglio prendersi un paio di giorni di licenza.

» SOPRAVVIVERE FACILE



1 SPESA. Spendendo l'E-99 che hai raccolto, puoi migliorare le tue armi o acquistare degli utili potenziamenti



2 CMT. Il congegno di manipolazione temporale ti permetterà di uccidere le tue vittime risparmiando munizioni e rischiando il meno possibile.



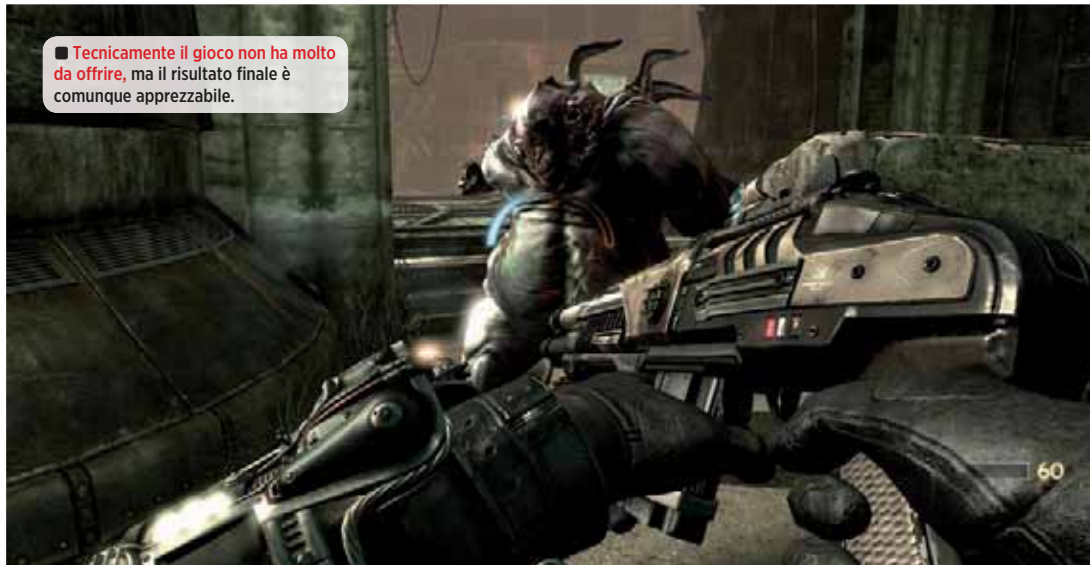
3 RISPARMIO. Alcuni nemici hanno dei punti deboli poco evidenti. Scoprirli ti aiuterà a cavartela con il minimo sforzo.



■ Grande cura è stata riposta dagli sviluppatori nella realizzazione dei poster e dei filmati d'epoca.



■ Utilizzando il fucile da cecchino potrai seguire direttamente la traiettoria dei proiettili.



■ Tecnicamente il gioco non ha molto da offrire, ma il risultato finale è comunque apprezzabile.



chiare o ringiovanire oggetti o nemici, di rallentare i movimenti all'interno di una bolla o di trasformarsi in una gravity gun. Questo garantisce un ritmo frenetico negli scontri a fuoco, ma anche una buona dose di tatticismo, fattori che rendono *Singularity* sempre appagante. È pur vero che un maggior numero di armi avrebbe garantito conflitti a fuoco più vari e interessanti. Ed è un peccato

Poco apprezzabile la modalità multiplayer, inserita senza convinzione e inadatta agli altissimi standard odierni.

per i terribili punti di controllo, spesso mal posizionati, che costringono a ripetere lunghe e interminabili sezioni di gioco. Anche il livello di difficoltà non appare sempre ben calibrato, con qualche picco del tutto ingiustificato. Validi invece gli enigmi presenti in tutta

l'avventura, anche se troppo uguali a loro stessi per essere apprezzati fino in fondo.

Graficamente il gioco non è in grado di sbalordire. Nonostante alcune orribili texture, tuttavia, l'ambientazione si presenta sempre curata e il

risultato complessivo è spesso soddisfacente. Poco da dire, invece, sulla modalità multiplayer, inserita in fretta e furia senza troppa convinzione e inadatta agli altissimi standard odierni. *Singularity*, in definitiva, ruba il meglio sulla piazza e lo trasforma in un titolo anonimo, seppur non terribile. Maggior coraggio e qualche ritocchino lo avrebbero reso un gioco di tutt'altro spessore. ●



■ Spesso sarai letteralmente sommerso dai nemici. Impara a sfruttare le tue abilità per eliminarli in fretta.



■ I filmati di gioco sono particolarmente crudi. Le persone facilmente impressionabili si tengano lontano da questo titolo.

» BRUTTI E CATTIVI

Non sono poche le minacce che ti toccherà affrontare nel desolato mondo di *Singularity*. Eccone alcune...



SOLDATI. Armati fino ai denti, i soldati sono pericolosi perché attaccano in gruppo. È quasi sempre più conveniente mantenere le distanze.



ZEKS. Esseri umani infettati, gli Zeks attaccano qualsiasi entità vivente nelle vicinanze. Sono molto potenti e veloci.



PHASE TICKS. Questi esseri sono piccoli ma anche maledettamente fastidiosi. Sono pronti a sacrificarsi per difendere la propria tana.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Trama interessante, ambientazione molto ben curata, qualche momento indovinato.

» DIFETTI

↓ Punti di controllo mal posizionati, difficoltà mal calibrata.

Ti piacerà di...

METRO 2033



Ti piacerà di...

BIOSHOCK



78

» **GRAFICA**
Texture insufficienti, ma nel complesso godibile.

79

» **SONORO**
Non stupefacente, ma comunque apprezzabile e puntuale.

78

» **DIVERTIMENTO**
CMT divertente da usare. Punti di controllo frustranti.

75

» **LONGEVITÀ**
Soltanto poche ore di avventura, e un multi trascurabile.

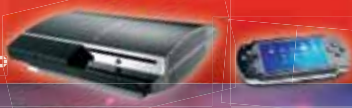
VOTO

78

Singularity è un titolo perfetto per superare l'estate fiacca di alternative, ma sarà difficile ricordarsene già a settembre.

Pagina mancante (pubblicità)

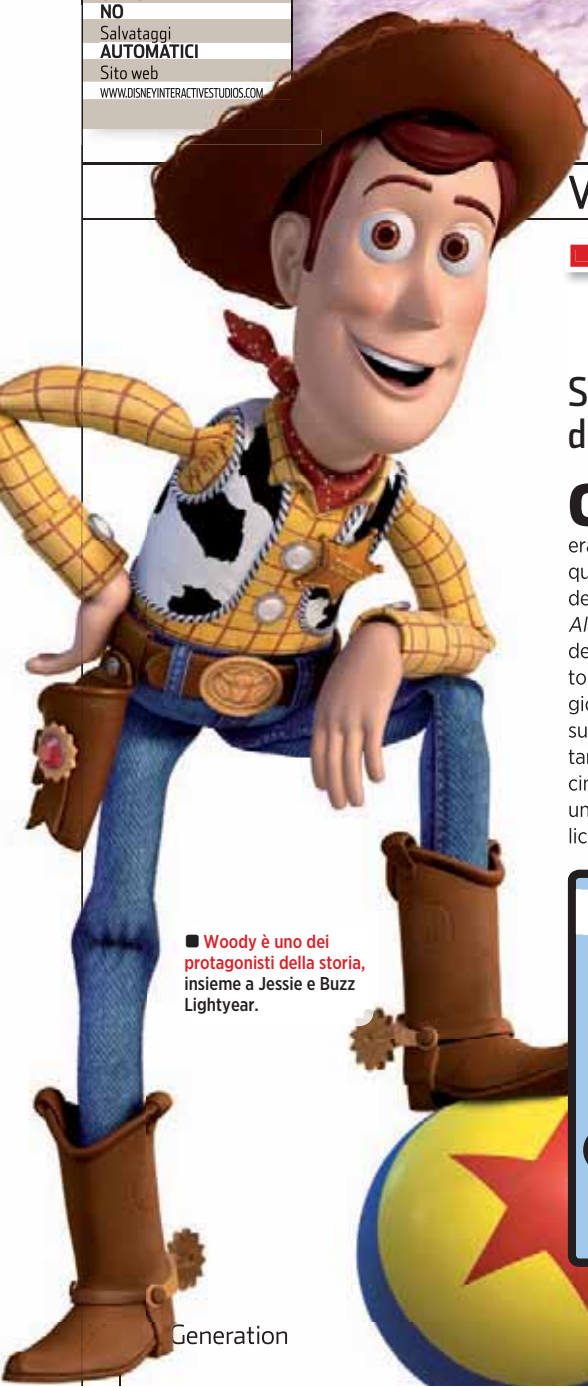
Pagina mancante (pubblicità)



Genere
PIATTAFORME
Sviluppatore
AVALANCHE STUDIOS
Produttore
DISNEY INTERACTIVE
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 52,90
Prezzo PSP
€ 41,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1-2
Online
NO
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito web
WWW.DISNEYINTERACTIVESTUDIOS.COM



■ **Toy Story 3 è un divertente gioco di azione e piattaforme che riprende i momenti più divertenti dell'omonimo film.**



■ **Woody è uno dei protagonisti della storia, insieme a Jessie e Buzz Lightyear.**

VERSO L'INFINITO E OLTRE... IL FILM

Toy Story 3

Se l'ultimo capolavoro cinematografico di Pixar ti è piaciuto, allora per te il divertimento continua con il gioco d'azione.

C'è stato un tempo in cui i giochi della Disney erano sinonimo di grande qualità (specie durante l'era dei 16 bit, con titoli come *Aladdin*). Da allora, molto dev'essere stato dimenticato e, attualmente, la maggioranza dei giochi basati sui film per bambini si limitano a sfruttarne il successo cinematografico, offrendo un prodotto finale dotato di licenza ufficiale e niente più.

Per fortuna, non è questo il caso di *Toy Story 3*, che è l'esempio di come dovrebbe essere fatto un buon gioco per un pubblico di giovanissimi. Bello da vedere, divertente, vario... magari solo un po' troppo facile, ma visto il target di riferimento non è necessariamente un difetto.

Toy Story 3 riprende le vicende di Woody, Buzz e del

resto della compagnia del film con una giocabilità molto variegata, che non annoia mai: ogni livello è diverso da quello precedente, e quindi potrai impersonare Woody tentando di evitare che i giocattoli di Andy finiscano nella spazzatura, o Buzz, con il quale combatterai il malefico Imperatore Zurg, mentre nei panni di Jessie salverai i tuoi compagni delle grinfie dei

temibili bambini dell'asilo. Quindi ad ogni livello ti alternerai al controllo di uno dei tre protagonisti, e in molte fasi potrai controllare anche personaggi secondari, come i soldatini. C'è davvero di tutto, dall'azione alle fasi di piattaforme, fino a minigiochi, guida, trappole, semplici enigmi... e, come se non bastasse, ogni personaggio ha delle abilità speciali. Certo, il gioco è facile,

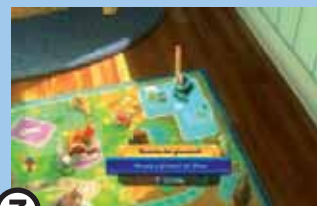
» VARIEGATO E DIVERTENTE



1 PIATTAFORME. Salti con il paracadute, salti nella casa di Andy o nell'asilo con l'ausilio del lazo di Woody o i propulsori di Buzz...



2 AZIONE. Sia Woody che Buzz dovranno darsi da fare: quest'ultimo sarà perfino protagonista di una sezione action in stile *God of War*.



3 UN GTA IN MINITURA. Lo scatolone dei giochi offre nuove esperienze stile sandbox, con una marea di missioni... e potrai anche creare la tua Toy City!



■ **Toy Story 3 è molto vario:** azione, piattaforme, semplici enigmi, sezioni di guida...



■ **In alcune delle missioni potrai alternare** il controllo dei tre protagonisti.



■ **Potrai guidare vari "veicoli":** auto giocattolo, il cavallo Bullseye...

ma non per questo meno divertente, e in alcuni momenti offre delle sfide più impegnative che metteranno a dura prova i giocatori più giovani senza però frustrarli. L'avventura principale dura circa 6-7 ore, ma molte di più possono essere investite in una modalità extra che rappresenta il punto di forza del titolo: Toy Box mescola infatti elementi di GTA con componenti di Sim City (naturalmente, tutto in maniera molto sempli-



■ **Nella modalità Toy Box potrai cooperare con un amico** in split screen, per portare a termine le missioni e costruire insieme la città dei giocattoli.

Toy Story 3 è un esempio di come deve essere realizzato un buon gioco per un target di giovanissimi.

ce e "giocattolosa") per offrire una giocabilità open world con elementi gestionali, con tanto di missioni (come aiutare i giocattoli a non farsi acchiappare, vincere corse contro il tempo in gare con i veicoli o portare a termine delle ricerche) e possibilità di gestire la città comprando nuovi edifici, tipi di abitanti e personaliz-

zando il tutto con gli oggetti che troverai durante le tue avventure.

Toy Box può anche essere affrontata in cooperativa, a schermo condiviso e con la possibilità di scegliere il personaggio da controllare tra Woody, Buzz o Jessie... o perfino il malvagio Imperatore Zurg, disponibile solo



■ **Nella versione PS3 ci sono extra esclusivi,** come la possibilità di controllare Zurg nella modalità Toy Box o i minigiochi per Move da scaricare a breve.

nella versione PS3. Sempre in esclusiva, è possibile scaricare diversi minigiochi compatibili con Move. Ottimo il doppiaggio, accompagnato da un apparato grafico convincente (con tanto di effetti di luce volumetrica e relative ombre) e da una giocabilità immediata ed efficiente. Naturalmente, lo abbiamo detto e lo ripetiamo, è un gioco pensato per un pubblico molto giovane... e per i fan della serie cinematografica. ●



■ **I personaggi hanno capacità uniche.** Per esempio, Buzz può lanciare lontano i propri compagni.

» VERSIONE PSP: DIVERSA MA ALTRETTANTO DIVERTENTE

La versione PSP riprende i principali avvenimenti del film. Tuttavia, anche se molti degli obiettivi e degli ambienti sono gli stessi della versione PS3 (il treno, la casa di Andy, il videogioco di Buzz, l'asilo...), il gioco non è uguale. Non mancano l'azione e

nemmeno le piattaforme, ma ci sono anche fasi stealth, in 2D in sella a Bullseye e con altri personaggi. Su PSP ci sono anche altri minigiochi, ma non la modalità open world della versione PS3.

VOTO
80



COME SU PS3. Riprende i più divertenti momenti del film, ma lo svolgimento del gioco è differente.



SOLO PER PSP. Fasi stealth, controllo dei soldatini, minigiochi... solo per PSP.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Variegato, divertente, tecnicamente ottimo e con un sacco di umorismo e atmosfera.

» DIFETTI

↓ A volte la telecamera gioca brutti scherzi. Un giocatore esperto non troverà molte difficoltà.

Ti piacerà + di...

PLANET 51



Ti piacerà - di...

RATCHET & CLANK



80

» GRAFICA

Molto colorata e fedelissima al film, ma senza far gridare al miracolo.

87

» SONORO

Ci sono le musiche del film e il doppiaggio in italiano non è male.

85

» DIVERTIMENTO

La varietà del gioco assicura ore di divertimento, ma solo ai più piccini.

85

» LONGEVITÀ

6-7 ore di avventura principale... e poi c'è ancora il sandbox.

VOTO

83

Molto vario, divertente e con tutto il fascino del film Disney. Caldamente raccomandato, ma solo ai più giovani della famiglia.



Genere
AZIONE

Sviluppatore
SNK PLAYMORE

Produttore
NAMCO BANDAI

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 29,90

Testi
ITALIANO

Parlato
INGLESE

Installazione
NON DISPONIBILE

Giocatori
1

Ad-hoc
1-2

Online
NO

Salvataggi
DOPO OGNI LIVELLO

Sito Web
WWW.ATLUS.COM/METALSLUGXX



■ Piattaforme, armi da fuoco e improbabili veicoli: anche dopo otto episodi, *Metal Slug* è sempre *Metal Slug*.



LA GUERRA INFINITA

Metal Slug XX

» UN CLASSICO DALLE SALDE RADICI

Dopo otto episodi, *MS* conserva ancora intatti i suoi tratti salienti, come ad esempio...



1 PRIGIONIERI. La tua missione sarà liberare i prigionieri che trovi negli scenari. Oltre a sparare a tutto ciò che si muove, ovviamente.



2 ARMI E NEMICI. Di tutto, di più, dalle pistolettine ai laser a ricerca. Per non parlare dei veicoli, che a volte ti salveranno la vita...

Il primo *Metal Slug* a debuttare direttamente su console senza passare dalla sala giochi arriva su PSP con tante novità.

La longeva saga *Metal Slug*, ormai leggendaria esponente del genere "run & gun" e sinonimo di livelli di difficoltà (e frustrazione) proibitivi, torna con una versio-

ne per PSP di *Metal Slug 7*, già uscito su Nintendo DS e Xbox 360.

I sette livelli del gioco offrono la classica formula della serie, tra azione, piattaforme, armi e bislacchi veicoli e tenacissimi boss finali. Semplice e

divertente, insomma, e con l'aggiunta di una modalità co-op per due giocatori via Ad-hoc. E, come ogni adattamento che si rispetti, *Metal Slug XX* offre anche una serie di migliorie rispetto all'originale, come le nuove modalità di visualizzazione e una modalità inedita, con oltre 70 livelli che vanno a integrare la modesta durata della Campagna, che era di sole due o tre ore. Al di là di questo e di qualche nuovo veicolo o arma, però, non offre nulla di nuovo. I fan gradiranno ugualmente. ●

■ Potrai scegliere tra sei personaggi, alcuni dei quali "ospiti speciali" provenienti da *King of Fighters*.



■ La nuova modalità extra aggiunge oltre 70 missioni, un vero toccasana per la scarsa longevità del gioco.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Diretto e divertente, e con una spassosa modalità cooperativa via Ad-hoc.

» DIFETTI

↓ Poche novità, modalità arcade cortissima, musiche migliorabili.

80

» **GRAFICA**
Colorata e ben animata, come da tradizione della serie.

81

» **SONORO**
Buoni effetti e doppiaggio. Per la musica si poteva fare di meglio.

80

» **DIVERTIMENTO**
Quella di sempre. I fan, in particolare, non riusciranno a staccarsene.

79

» **LONGEVITÀ**
La breve durata è compensata dalle oltre 70 missioni extra.

VOTO

79

Come i bei giochi di una volta, tra armi, piattaforme e azione. Una formula semplice ma divertente, peccato duri poco...



16+

Genere
PICCHIADURO
Sviluppatore
POINT OF VIEW
Produttore
KOCH MEDIA
Uscita
IMMINENTE
Prezzo
€ 29,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Installazione
NON DISPONIBILE
Giocatori
1
Ad-Hoc
1-2
Online
NO
Salvataggi
DOPO OGNI MATCH
Sito Web
WWW.SOUTHPEAKGAMES.COM



■ **TNA Impact! Cross the Line** è un gioco di wrestling per PSP in cui affrontare le stelle della TNA sul ring.



UN RING PICCOLO COSÌ

TNA Impact! Cross the Line

» SPETTACOLO SUL RING

I combattimenti non sono il massimo della profondità, ma sono divertenti, soprattutto in due.



1 ARREDAMENTO. Usa gli elementi dello scenario come armi per colpire il tuo avversario con attacchi devastanti.



2 IN COMPAGNIA. Tramite connessione Ad-hoc puoi affrontare un amico sul ring, il che rende il tutto molto più divertente.

Salta sul ring ottagonale della TNA e preparati a combattere con le star della categoria.

Negli ultimi anni, la TNA è riuscita a ritagliarsi un suo spazio e un più che discreto numero di fan all'interno dell'affollato panorama di questo genere di sport, e dopo il suo debutto su PS3 arriva (a distanza di diversi mesi, va detto) anche su PSP, con un titolo che include i suoi lottatori più famosi, tra cui Broker T, Kurt Angle e Rhino. Il gioco offre combattimenti uno contro uno via Ad-hoc, match singoli di varia natura (con armi, a squadre...) e una modalità Storia nella quale impersonerai un lottatore che ha perso la memoria e deve riguadagnarsi la fama nel mondo della TNA. Gli ingredienti degli incontri sono quelli clas-

sici del wrestling, tra attacchi e leve di vario tipo, facilitati da un sistema di controllo molto accessibile. Le mosse a disposizione, tuttavia, non sono molto numerose, e il gioco alla lunga ne risente.

Visivamente, Cross the Line fa il suo dovere, pur non essendo eccezionale. L'aspetto degli atleti e le loro animazioni sono realizzati con discreta cura.

Peccato che le scarse opzioni di combattimento e l'inadeguata varietà delle modalità finiscano con il penalizzare l'esperienza, e con il rendere il titolo adatto soltanto per i fan sfegatati della TNA. ●



■ Sono disponibili 25 lottatori reali, più alcuni di fantasia creati appositamente per il gioco.



■ Per effettuare una presa dovrai incatenare una combo molto rapidamente.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Controlli semplici ma efficaci e un numero di lottatori più che soddisfacente.

» DIFETTI

↓ Combattimenti non abbastanza profondi, e poche opzioni di gioco.

78

» GRAFICA

Personaggi e animazioni piuttosto ben riprodotti, ma niente di eccezionale.

80

» SONORO

Musica incalzante per i menu, buoni gli effetti sonori sul ring.

75

» DIVERTIMENTO

I match non riescono ad esaltare per la scarsità di opzioni.

75

» LONGEVITÀ

La Carriera dura poco, e le altre modalità non migliorano la situazione.

VOTO

76

Un gioco di wrestling che fa il suo dovere. Tuttavia, lo scarso numero di modalità e i combattimenti poco profondi lo penalizzano.



12

Genere
PICCHIADURO/GDR
Sviluppatore
BEC
Produttore
NAMCO BANDAI
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 29,90
Testi
INGLESE
Parlato
GIAPPONESE
Giocatori
1-4
Online
NO
Salvataggi
DOPO OGNI INCONTRO
Sito Web
WWW.IT.NAMCOBANDAI.GAMES.EU



■ La nuova serie di *Fullmetal Alchemist* arriva in esclusiva su PSP. Rincontrerai Al ed Eric, due fratelli "metallici" in cerca della pietra filosofale.



UN'ALCHIMIA A CUI MANCA LA MAGIA

Fullmetal Alchemist: Brotherhood

Dopo le due mediocri avventure per PlayStation 2, i personaggi di Arakawa tornano a combattere nelle arene digitali. E continuano a dare il cattivo esempio...

Ricavare un buon gioco da un manga non sembra difficile: basterebbe ricreare l'universo narrativo in forma esplorabile, inserire succulenti filmati e caratterizzare i personaggi con abilità particolari. *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, purtroppo, non fa niente di tutto questo, e si limita a proporre una succes-

sione di scontri in arene tridimensionali, affidandosi a linee di dialogo e disegni statici per riassumere la vicenda.

La modalità principale ti porrà nel ruolo di Ed o Al, almeno inizialmente, mentre l'altro combatterà al tuo fianco e ti permetterà di eseguire attacchi combinati. Il sistema di combattimento è ele-

mentare e si riduce a un'alternanza di colpi rapidi, supercolpi e cerchi alchemici, mentre il fastidioso ritardo dei controlli, la lentezza dell'azione e la scarsa varietà di mosse vengono a stento compensati dall'elementare sistema di potenziamento. Per profondità e fedeltà alla serie animata, titoli come *Naruto Shippuden: UN 5* sono lontani anni luce. ●



■ Inizialmente potrai usare solo Al o Eric. Per sbloccare gli altri personaggi dovrai completare più volte la Storia.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Sono presenti tutti i personaggi principali e il doppiaggio in giapponese.

» DIFETTI

↓ Sistema di combattimento poco profondo, estrema ripetitività, storia abbozzata.

60

» GRAFICA

Poco definita, ambientazioni spoglie. Passabili modelli e animazioni.

71

» SONORO

Doppiaggio originale e buoni effetti. Sottotono le musiche.

59

» DIVERTIMENTO

Un "pestabottoni" poco curato ed estremamente ripetitivo negli scontri.

60

» LONGEVITÀ

Per sbloccare tutti i personaggi servono ore, ma ti stancherai prima.

VOTO

59

Un titolo mal progettato e poco rifinito, che non riesce a restituire l'epica dell'anime originale. I fan meritano molto di più.

» ALCHIMISTI PER LA PELLE

Per la maggior parte del tempo ti troverai a inseguire i nemici attraverso le vaste arene, per subissarli di colpi ravvicinati, combo o attacchi speciali. Potrai anche ergere barriere per difenderti o arrestare la corsa del tuo avversario.



1

TONICO FORTIFICANTE.

Dopo ogni battaglia acquisirai esperienza e punti per potenziare le caratteristiche del tuo personaggio.



2

A BRACCETTO (METALLICO).

Invoca l'aiuto del tuo alleato in mosse combinate. Per le più potenti dovrai spendere punti "bond" e risolvere QTE.

■ Roy e Riza, gli homunculi, Scar e Izumi: i personaggi sbloccabili sono 14, ma la storia si interrompe bruscamente.



PSP



12

Genere
AVVENTURA
Sviluppatore
TELLTALE GAMES
Produttore
LUCASARTS
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 17,99
Testi
INGLESE
Parlato
INGLESE
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
IN QUALSIASI MOMENTO
Sito Web
WWW.TELLTALEGAMES.COM/MONKEYISLAND

■ Una delle saghe più amate di sempre passa in mano agli autori di Sam & Max e ritorna con un quinto episodio "ufficioso", uscito lo scorso anno per Wii e PC.



GUYBRUSH THREEPWOOD SI FA IN CINQUE

Tales of Monkey Island

La piratesca saga di LucasArts torna con un nuovo brillante episodio, ricco di umorismo e personaggi inediti. C'è solo un piccolo problema...

Tales of Monkey Island è una splendida avventura grafica, che fa onore alla tradizione della serie e recupera lo stile, l'atmosfera e l'ironia dei primi capitoli. Tornano le ciurme fuori di testa, le isole ricche di misteri e gli strambi oggetti da combinare nei modi più impensati. Guybrush se la vedrà con un popolo di ambigue sirene, un leviatano

innamorato e uno scienziato francese con un macabro "viziato", mentre tutto attorno a lui si susseguono furti di bambole, nevrosi feline, processi e persino qualche morte eccellente.

Gli unici problemi sono legati al sistema di controllo, che talvolta rende scomoda la selezione degli oggetti, e al comparto grafico, che tradisce l'origine in bas-

sa definizione. L'aspetto visivo e la qualità degli enigmi crescono a partire dal terzo capitolo, nonostante talvolta trovare la soluzione sia arduo e richieda di tornare più volte negli stessi luoghi. Si tratta di pecche marginali, soprattutto in confronto alla scandalosa decisione di non tradurre il gioco in italiano: già il primo MI, uscito nel 1990, era localizzato egregiamente... ●

■ Ritroverai vere celebrità come Stan, la Voodoo Lady o il "buon" vecchio Murray.



■ Nel corso dell'avventura sbarcherai su tre diverse isole. Almeno due delle ambientazioni sono davvero... speciali!

» MANUALE DEL TEMIBILE PIRATA

Vuoi diventare un bucaniere? Oltre a solcare i mari, bere grog e raccogliere gli oggetti più strani senza un motivo apparente, dovrai apprendere l'arte del girovagare e quella, quasi mistica, dell'eloquenza nonsense.



1

LE BRACHE DI GUYBRUSH.
Con L1 ed R1 scorrerai tra tutti gli oggetti visibili a schermo.



2

UNA SCIMMIA A TRE TESTE! A volte dovrai dialogare con un determinato personaggio per proseguire.

■ Sinossi: LeChuck ritorna umano, Guybrush passa all'uncino e una nube maledetta minaccia la ventosa isola di Floatsam...

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Umorismo a volontà, enigmi mai banali, splendida caratterizzazione.

» DIFETTI

↓ Tecnicamente non all'altezza di PS3, interamente in inglese.

79

» **GRAFICA**
Ottimo il design artistico, ma in bassa risoluzione e con animazioni mediocri.

93

» **SONORO**
Le musiche, gli effetti e il doppiaggio inglese sono straordinari.

80

» **DIVERTIMENTO**
Gag ed enigmi di prim'ordine. Ingioiocabile se non sai l'inglese.

89

» **LONGEVITÀ**
Cinque capitoli, tre o quattro ore per ciascuno. Difficilmente lo rigiocherai.

VOTO

80

È un voto sofferto: il gioco si conferma una piccola perla e meriterebbe di più, ma pesa la mancata localizzazione.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



E INOLTRE...

■ PS3 ■ ETÀ: 7+ ■ PIATTAFORME ■ PIECES INTERACTIVE ■ DISPONIBILE
■ € 12,99 ■ INGLESE ■ 1-2 GIOC. ■ WWW.PIECESINTERACTIVE.SE/FRETNICE.PHP

» Fret Nice

Fret Nice è un platform in 2D, con una colonna sonora da urlo e uno stile grafico decisamente ispirato. A renderlo unico, tuttavia, è il rivoluzionario sistema di controllo, che ti permetterà di sfruttare una chitarra di *Guitar Hero* o *Rock Band* per prodotti in combo ed eliminare i nemici. ○



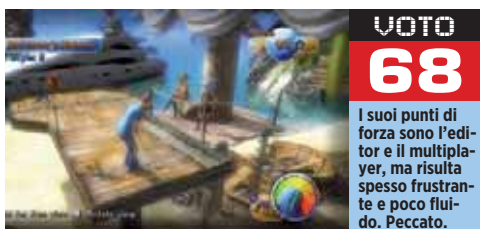
VOTO
69

Gli sforzi artistici e creativi sono encomiabili, ma il risultato è un mezzo disastro. Meglio usare il pad.

■ PS3 ■ ETÀ: 3+ ■ SPORT ■ ZEN STUDIOS ■ DISPONIBILE
■ € 7,99 ■ ITALIANO ■ 1-6 GIOCATORI ■ WWW.ZENSTUDIOS.COM

» Planet Minigolf

Dai creatori di *Zen Pinball* arriva un simulatore di minigolf "tutto chiacchiere e distintivo", interessato più alla gestione della community che non al gioco vero e proprio. Le 144 buche disseminate in giro per il globo e il discreto impatto grafico non compensano i numerosi problemi di controllo e telecamera. ○



VOTO
68

I suoi punti di forza sono l'editor e il multiplayer, ma risulta spesso frustrante e poco fluido. Peccato.

■ PS3 ■ ETÀ: 7+ ■ ABILITÀ ■ TIKGAMES ■ DISPONIBILE
■ € 9,99 ■ ITALIANO ■ 1-7 GIOCATORI ■ WWW.TIKGAMES.COM

» Hamsterball

Ricordi *Marble Madness*? *Hamsterball* ne riprende le meccaniche, ma introduce potenziamenti di vario genere, opta per una telecamera da dietro e mette l'accento sulla velocità più che sulla precisione. Le diverse modalità e il multiplayer assicurano una buona longevità. ○



VOTO
76

Ha diversi spunti interessanti e sulle prime diverte. La fisica e il design dei livelli sono tuttavia mediocri.

■ PS3 ■ ETÀ: 7+ ■ SPARATUTTO ■ EASTASIA ■ DISPONIBILE ■ € 12,99
■ INGLESE ■ 1-2 GIOCATORI ■ WWW.SOLDNER-X.COM

Söldner-X 2: Final Prototype

È bene chiarirlo subito: *Söldner-X 2* non sfiora minimamente le vette di difficoltà sovrumana raggiunte dal suo predecessore. I sette livelli si distinguono per la loro brevità, oltre che per gli splendidi fondali in 1080p, mentre i proiettili sono ora più grandi e meno fitti. In questo modo, anche i giocatori meno smalizati potranno affrontare senza troppi problemi gli splendidi boss del gioco o lanciarsi in spettacolari combo senza cadere preda della frustrazione. Il multiplayer in locale, la presenza di 17 sfide aggiuntive e l'alternanza di scorrimento verticale e orizzontale assicurano una gran varietà di situazioni. ○



■ Come in (quasi) tutti gli sparatutto a scorrimento, dovrai salvare la Terra da un'invasione aliena, pilotando tre astronavi dotate di diverse abilità.

» GRAFICA » SONORO » DIVERTIMENTO » LONGEVITÀ
90 84 86 79

VOTO
86

Breve, ma alla portata di chiunque e superbamente. Il miglior shoot'em up bidimensionale degli ultimi tempi.

■ PS3 ■ ETÀ: 16+ ■ SPARATUTTO ■ TIMEGATE STUDIO ■ DISPONIBILE ■ € 24,99
■ ITALIANO ■ 1-32 GIOCATORE ■ WWW.JOINSECTION8.COM

Section 8

Dopo *Cellfactor*, *The Punisher: No Mercy* e *Battlefield 1943*, arriva sullo Store un nuovo FPS orientato al multiplayer, ambientato in un futuro in cui le colonie spaziali si sono ribellate al dominio terrestre. È presente un'unica modalità, Conquista, ma la varietà è garantita da ingegnose trovate: avrai a disposizione un jetpack, potrai rientrare in gioco cadendo dal cielo e usare mech o torrette fisse. Gli scontri sono scanditi da una lista di sotto-obiettivi, mentre i controlli consentono di agganciare il nemico o passare alla terza persona durante gli scatti. ○



■ Non manca una Campagna in singolo, suddivisa in otto livelli, ma sarebbe stato più corretto chiamarla "Tutorial".

» GRAFICA » SONORO » DIVERTIMENTO » LONGEVITÀ
72 79 79 69

VOTO
72

Ha diversi difetti, sia nel comparto grafico che nei controlli. È difficile trovare persone connesse e in singolo dura troppo poco.

■ PS3 ■ ETÀ: 7+ ■ PIATTAFORME ■ KONAMI ■ DISPONIBILE ■ € 12,99
■ INGLESE ■ 1 GIOCATORE ■ WWW.CLIMAXGROUP.COM

Rocket Knight



■ *Rocket Knight* pesca a piene mani dalla tradizione: non mancano buffi animali antropomorfi, armi futuristiche, enormi boss e un regno da salvare.



■ I migliori amici di Sparkster sono la sua spada e il jetpack. Potrai eseguire scatti, fluttuare e distruggere pareti.



» GRAFICA » SONORO » DIVERTIMENTO » LONGEVITÀ
84 72 88 73

VOTO
79

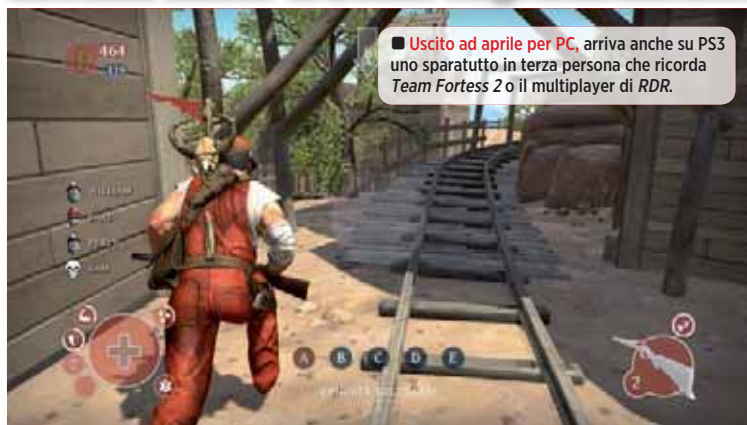
Un buon platform, che recupera il fascino dei primi anni Novanta ma che non riesce a incantare. E occhio al prezzo!

In piena epoca 16 bit, Konami si mise in testa di sfidare Nintendo e Sega. I platform andavano per la maggiore e fondavano buona parte del loro successo sul carisma della mascotte, così accanto a Mario e Sonic fece la sua comparsa un nuovo eroe: era Sparkster, un opossum ipercorazzato impegnato nella lotta contro i lupi. *Rocket Knight Adventures* divenne un gioco di culto, grazie soprattutto all'introduzione del jet-pack, ma ebbe un solo seguito e finì presto nel dimenticatoio. Questa nuova edizione conserva la struttura 2D, le furiose sparatorie, i razzi per volare (forse persino abusati) e la possibilità di usare la coda per appendersi, ma la progettazione dei livelli non è all'altezza. L'ottima grafica poligonale, le brillanti meccaniche e la varietà di ambientazioni non possono compensare la brevità e l'estrema facilità dell'avventura. ○



PS3 ■ ETÀ: 16+ ■ SPARATUTTO ■ PARADOX ■ DISPONIBILE
 ■ € 14,99 ■ INGLESE ■ 1-10 GIOCATORI ■ WWW.LEADANDGOLD.COM

Lead and Gold: Gangs of the Wild West



■ Uscito ad aprile per PC, arriva anche su PS3 uno sparatutto in terza persona che ricorda Team Fortress 2 o il multiplayer di RDR.

Come dimostrano i grandi capolavori hollywoodiani, nel Vecchio West ci si dedicava perlopiù a tre attività: dormire col cappello calato sugli occhi, chiedere "il solito" al bancone del saloon e sparare come se non ci fosse un domani! *Lead and Gold* recupera solo l'ultima di queste folkloristiche tradizioni, focalizzandosi sul multiplayer e recuperando un sistema di modalità ormai rodato.

Ogni giocatore ha un'abilità di cura e ogni classe influenza le altre infliggendo particolari status benefici: se sarai un cecchino o un soldato, ad esempio, potrai migliorare la precisione o la resistenza dei tuoi compagni.

Le (poche) mappe sono ben progettate e il sistema di controllo funziona, ma un comparto grafico poco più che discreto e la presenza di pochi giocatori online affossano un titolo altrimenti buono. ●



■ La dinamica degli scontri si concentra sul gioco di squadra. È disponibile anche una modalità cooperativa.



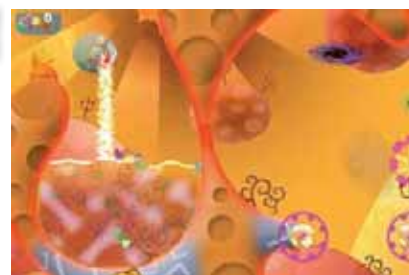
GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
79	72	83	72
VOTO			
77			

Non è un gioco d'impatto e ha alcuni problemi, soprattutto di netcode, ma può contare su una struttura solida.

PS3 ■ ETÀ: 7+ ■ PUZZLE ■ EKO SYSTEM ■ DISPONIBILE ■ € 9,99
 ■ INGLESE ■ 1-2 GIOCATORI ■ WWW.POPCAP.COM

Aqua Panic!

Pesce grande mangia pesce piccolo, ripetono i saggi, e i piccoli protagonisti di *Aqua Panic!* lo sanno bene. O meglio, lo saprebbero se non fossero un banco di merluzzi colorati dall'aria sbigottita e totalmente in balia delle correnti. Starà a te controllare il flusso delle acque e ricondurli fino al mare, scavando tra le rocce che li imprigionano ed evitando che finiscano preda degli squali. Avrai a disposizione bombe, semi per far crescere piante speciali, interruttori o arpioni per eliminare gli ostacoli e i nemici più insidiosi, che cercheranno in tutti i modi di metterti i bastoni tra le ruote. ●



■ Un po' Lemmings e un po' Loco Roco, *Aqua Panic!* è un rompicapo frenetico con una piacevole grafica in cel shading.

GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
87	73	85	84
VOTO			
84			

Oltre 80 livelli, grafica a 1080p, ottimo sistema di controllo. È un titolo frizzante e non particolarmente difficile.

PS3 ■ ETÀ: 7+ ■ STRATEGIA ■ W!GAMES ■ DISPONIBILE ■ € 9,99
 ■ ITALIANO ■ 1-4 GIOCATORI ■ WWW.GREEDCORP.COM

Greed Corp

Greed Corp racconta un futuro in cui le corporazioni si fanno guerra per lo sfruttamento delle risorse. Con un'estetica semplice e funzionale, mette in campo unità di vario tipo, dalle armerie per costruire le truppe alle piattaforme per estrarre i minerali, e fonda le sue meccaniche sul controllo del territorio. Eppure, *Greed Corp* non è uno strategico come gli altri. Il timer che scandisce ogni tua operazione, l'esigenza di precisione tattica e la suddivisione della mappa in esagoni, che collasano se utilizzati oltre misura, ne fanno un titolo impegnativo, originale ed equilibratissimo. Una vera sorpresa. ●



■ Uno strategico ricchissimo di modalità e fresco nelle meccaniche. Ti servirà un po' di pratica, ma ne vale la pena.

GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
85	86	88	85
VOTO			
88			

Semplice nei controlli e profondo nelle meccaniche, è curato tecnicamente e ha un'appassionante modalità multiplayer.

E INOLTRE...

PS3 ■ ETÀ: 3+ ■ ABILITÀ ■ KONAMI ■ DISPONIBILE
 ■ € 4,99 ■ ITALIANO ■ 1-2 GIOC. ■ WWW.KONAMI.COM/GAMES/FROGGER

» Frogger Returns

Un altro classico anni 80 arriva sullo Store, rinnovato (neanche troppo) nella grafica e (quasi per niente) nelle meccaniche. Armato di pazienza, prendi le misure con la visuale ad angolo e guida cinque ranocchie attraverso i livelli, evitando camion, alligatori e corsi d'acqua. ●



VOTO
51

Vecchio dentro, pessimo visivamente, privo dell'Online e con problemi nei controlli. È uno sgradito ritorno.

PS3 ■ ETÀ: 7+ ■ GUIDA ■ CREAT STUDIOS ■ DISPONIBILE
 ■ € 14,99 ■ ITALIANO ■ 1-4 GIOCATORI ■ WWW.CREATSTUDIO.COM

» Wakeboarding HD

Dopo lo snowboard, il surf e lo skating, è arrivato il momento dello sci d'acqua. Trainato da un potente motoscafo ti esibirai in spettacolari evoluzioni, tra salti, trick e ostacoli ai limiti del grottesco. Sorprendono alcuni effetti grafici, mentre i livelli sono numerosi ma poco vari. ●



VOTO
76

È divertente e alla portata di chiunque. Pesano i lunghi tempi di caricamento e l'assenza del multiplayer online.

PS3 ■ ETÀ: 12+ ■ ROMPICAPPO ■ VALCON GAMES ■ DISPONIBILE
 ■ € 9,99 ■ INGLESE ■ 1-4 GIOCATORI ■ WWW.VALCONGAMES.COM

» Polar Panic

Fatti strada attraverso decine di labirinti pullulanti di eco-terroristi, sfida i tuoi amici o mettili alla prova in quattro diverse modalità. Controllando un orso polare sarai costretto a spostare i blocchi di ghiaccio o sfruttare gli esplosivi per salvare la tua famiglia e sconfiggere Mr. Big. ●



VOTO
78

Non è all'altezza di Bomberman e costa un po' troppo, ma preso a piccole dosi dà soddisfazione.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Gadget

PlayGen presenta una selezione dei migliori gadget, fumetti, modellini e ciarpame vario in commercio. Perché non si vive di soli videogiochi.



« VESTITA PER COMBATTERE

Direttamente da *Resident Evil Gold Edition*, una splendida e realistica action figure dedicata a Jill Valentine. In scala 1:6, è completamente snodata e include dettagliatissimi abiti in tessuto e un gran numero di armi e accessori.

Info @: www.amiami.jp
Prezzo: circa € 130,00



» QUESTIONI TRA FRATELLI

Una t-shirt che non potrà non piacere ai numerosissimi fan di *Naruto*. Dedicata a Itachi Uchiha, fratello di Sasuke, presenta il personaggio delineato in oro sul tessuto nero della maglietta.

Solo per fan sfegatati.
Info @: www.jlist.com
Prezzo: circa € 23,00



« UN PRINCIPE DA SCRIVANIA

In scala 1:4, questa statuina ispirata al primo film dedicato a *Prince of Persia* è veramente gigantesca, oltre che rifinita in ogni minimo dettaglio. Il Principe non esalta su console da un po', ma questo gadget fa gola... peccato per il prezzo.

Info @: www.amiami.jp
Prezzo: circa € 330,00

La tavola del pirata

Un insolito set di posate, dedicato a "One Piece". Niente più che una bizzarra "giapponeseria", forse, ma si tratta comunque di ottime posate in acciaio inossidabile. Se ami "One Piece" e vuoi avere proprio tutto tutto tutto...

Info @: www.amiami.jp
Prezzo: circa € 11,00



Serpente in lattina

Mountain Dew, tipica (e dolcissima! Bleh!) bevanda "da gamer", unisce le forze con Konami per una serie di otto lattine in edizione limitata dedicate a *Peace Walker*, con tutti i protagonisti del gioco. Da collezionare, ma da NON bere...

Info @: www.jlist.com
Prezzo: Circa €2 cadauna



Assassino latino

Annunciata in uscita nei prossimi mesi a un prezzo che si aggira intorno ai 250 dollari, l'action figure dedicata a Ezio di *AC II* non solo è completamente snodata e completa di un gran numero di accessori, ma presenta abiti in tessuto riprodotti con fedeltà stupefacente.



SPECIAL EDITION

DEMON'S SOULS PHANTOM EDITION

Una delle più belle special edition dell'anno, la *Phantom Edition* del proibitivo *Demon's Souls* offre un art book con copertina rigida, il CD della colonna sonora del gioco, e soprattutto una utilissima quanto dettagliata guida al gioco, indispensabile per un gioco con un livello di difficoltà così elevato.

Consigliata: Sì
Prezzo: € 64,99

Una special ricca di contenuti. La guida, in particolare, è da avere assolutamente.



METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

L'imperdibile capolavoro di Kojima in un'edizione spettacolare, solo per il mercato americano (ma reperibile in Rete). Packaging di lusso, accompagnato da un ricco artwork con pagine traslucide e tante chicche per gli appassionati.

Consigliata: Sì
Prezzo: \$ 77,80 (circa € 60)

Una grande edizione per un gran gioco. Non disponibile in Europa, ma c'è l'import...



IMPORT!



DEMO GRATUITE, OGGETTI DI GIOCO, FILMATI, ESPANSIONI...

Il meglio del PlayStation Store

 **DEMO**


■ La demo offre un livello completo e ti condurrà nel profondo della Foresta Proibita. Dovrai vedertela con ragni, enigmi e "tranelli del Diavolo"...



■ Nel gioco sono presenti tutti gli incantesimi più famosi: potrai sollevare e spostare gli oggetti, attaccare o farti luce nell'oscurità.



GRATUITA | PIATTAFORME | WARNER | 743 MB | ITALIANO | 1-2 GIOCATORI | +3 AÑOS

LEGO Harry Potter anni 1-4

Dopo Guerre Stellari, Batman e Indiana Jones, un'altra celebre saga approda nell'universo dei mattoncini colorati. Questa volta è il turno di Harry Potter, che rivivrà i primi quattro anni a Hogwarts e che incontrerà amici come il professor Vicious, Hagrid e il suo mastino Thor. Tutti, na-

turalmente, in versione LEGO! La demo disponibile sullo Store include un livello tratto da "La pietra filosofale" e ti permetterà di addentrarti nella Foresta Proibita per affrontare un esercito di ragni. Potrai giocare in cooperativa, controllare personaggi diversi e utilizzare incantesimi come il

Wingardium Leviosa o il Lumos, utili rispettivamente per sollevare oggetti e illuminare le zone più buie. A condire l'avventura, naturalmente, l'umorismo tipico delle produzioni Traveller's Tale... ●



GRATUITA | GUIDA | GALJIN | ITALIANO | 1 GIOCATORE

Death Track Resurrection



Dopo Blur, Split/Second e ModNation Racers, arriva un altro arcade di guida zeppo di esplosioni, potenziamenti e sportellate. È un titolo scaricabile, molto meno ambizioso della concorrenza, in cui dovrai competere con sette avversari e raccogliere armi o scudi di vario genere. Divertente. ●

GRATUITA | AVVENTURA | LUCASARTS | ITALIANO | 1 GIOCATORE

Tales of Monkey Island Ep. 1

L'estate continua all'insegna di Monkey Island! Dopo lo storico primo capitolo e la più recente avventura firmata Telltale, è arrivata sullo Store anche l'edizione speciale di La vendetta di LeChuck, seconda avventura del prode Guybrush. Con questa demo potrai farti un'idea del sistema di controllo via pad, della nuova veste grafica e del grottesco umorismo che regola gli enigmi. ●



GRATUITA | AVVENTURA | TELLTALE | INGLESE | 1 GIOCATORE

Sam & Max Episode 1



Se non sei ancora sazio di avventure grafiche, dai un'occhiata al divertentissimo Sam & Max. Nel ruolo di due bizzarri detective, un cagnone e un coniglio sadico, dovrai cavartela nelle situazioni più assurde recuperando gli oggetti utili e risolvendo decine di enigmi. Purtroppo il gioco è totalmente in inglese. ●

	Genere	Mb. nel disco
Army of Two The 40th Day	Azione	1473
Batman Arkham Asylum	Azione/Avventura	1460
Bayonetta	Azione	1664
Brütal Legend	Azione/Avventura	1614
Colin McRae DIRT 2	Guida	916
Copa Mundial de la FIFA 2010	Sport	1072
Dante's Inferno	Azione	1011
Darksiders	Azione/Avventura	1378
Death Track: Resurrection	Guida	232



Dragon Ball: Raging Blast	Picchiaduro	358
FIFA 10	Sport	784
God of War III	Azione/Avventura	2671
Gran Turismo 5	Guida	239
Green Day Rock Band	Musica	320
Heavy Rain	Avventura	1430
Just Cause 2	Azione/Avventura	1439
LEGO Harry Potter Años 1-4	Azione	743



LEGO Indiana Jones 2	Azione	589
Lost Planet 2	Azione	492
Modnation Racers	Guida	1001
Moto GP 09/10	Guida	442
NBA Live 10	Sport	799
Ninja Gaiden Sigma 2	Azione/Avventura	692
Pro Evolution Soccer 2010	Sport	1027
Pixel Junk Shooter	Arcade	55
Red Faction Guerrilla	Azione/Avventura	733
Sam & Max Ep.1: The Penal Zone	Avventura	529
Skate 3	Sport	850
Sonic & SEGA All Stars Racing	Guida	827
Split/Second Velocity	Guida	972
Star Wars: El Poder de la Fuerza	Azione	1351
Tales of Monkey Island Chapter 1	Avventura	227



Tiger Woods PGA Tour 2011	Sport	1721
UFC Undisputed 2010	Picchiaduro	970
Uncharted 2	Azione/Avventura	3061
Yakuza 3	Azione/Avventura	1233

AGGIORNAMENTI

GIOCO ONLINE

PROBLEMI IN VISTA PER FINAL FANTASY XIV



È stata posticipata al 2011 l'uscita del prossimo, attesissimo *Final Fantasy*, un MMORPG del tutto simile all'undicesimo capitolo e incentrato esclusivamente sul gioco online. Sembra che alla base di questa decisione ci siano alcuni problemi tecnici, probabilmente legati alla struttura di rete. *DC Universe Online*, al contrario, sarà regolarmente distribuito entro la fine dell'anno.

NOTIZIA

HULU PLUS SBARCA SUL PSN AMERICANO

Lo Store americano ha una nuova freccia al suo arco. Si tratta di Hulu Plus, un servizio di pay-per-view relativo a film e serie TV, molto diffuso negli Stati Uniti e già disponibile per iPhone. Difficilmente in Europa si vedrà qualcosa di simile, almeno in tempi brevi, ma sperar non nuoce.

ESPASIONI

HEAVY RAIN PUNTA TUTTO SUL MOVE



Tristi notizie per i fan di *Heavy Rain*, o almeno per quelli interessati ai nuovi episodi scaricabili. David Cage ha infatti annunciato che i DLC successivi a "L'imbalsamatore" subiranno forti ritardi (o addirittura la cancellazione) perché il team è impegnato nello sviluppo della Move Edition del gioco.

HOME

NUOVI SPAZI E LODI SPERTICATE PER HOME

Definito da Sony "un grande successo", Home continua a espandersi con uno spazio dedicato a *Monkey Island 2*, il museo di *WipeOut*, un Luna Park Midway e una nuova pista da ballo. Sia gli utenti che gli addetti ai lavori possono ritenersi soddisfatti...

ESPANSIONE

VANQUISH E IL PASTICCIACCIO DEI DLC

È accaduto di nuovo, questa volta con *Vanquish*. Sega ha confermato che già al momento del lancio sarà messo a disposizione un DLC, gratuito soltanto per chi effettua il preordine. Il pacchetto conterrà tre armi, ovvero una pistola, una mitragliatrice e un cannone laser. Inserirle direttamente nel gioco no, eh?

ESPASIONI

RED DEAD REDEMPTION NE SPARA ALTRI QUATTRO



"Fuorilegge fino alla fine" era solo l'inizio, in realtà. *Red Dead Redemption* si è dimostrato una vera miniera d'oro e Rockstar ha già pianificato l'uscita di quattro nuovi DLC, questa volta a pagamento. Preparati a un'invasione di mappe, personaggi, armi e persino una nuova avventura per il single player. Ah, ci saranno anche gli zombie...

GIOCO SCARICABILE

INDISCREZIONI SU UN NUOVO WARHAWK?

A quanto pare, per Lightbox è arrivato il momento di scoprire le carte. La software house è da tempo al lavoro su un misterioso progetto, che secondo il capo di SCE Worldwide Studios, Shuhei Yoshida, verrà svelato a breve. Dato che Lightbox è stata fondata da Dylan Jobe, director di Warhawk, sono in molti ad attendersi un seguito.

AGGIORNAMENTO

NOVITÀ CON LA VERSIONE 1.06 DI FAT PRINCESS

È già disponibile il nuovo aggiornamento gratuito per *Fat Princess*, che ti permetterà di giocare con tre amici a schermo condiviso. Al costo di 4,99 euro, inoltre, potrai acquistare anche il pack "Grossi ruoli" e sbloccare tre nuove classi di personaggi: i ninja, i pirati e i giganti.





Il presente e il futuro dei giochi scaricabili

Nel corso dell'E3 sono stati presentati moltissimi giochi scaricabili, alcuni appena pubblicati, altri che vedranno la luce nei prossimi mesi. C'è soltanto l'imbarazzo della scelta...



PS3 | FROZENBYTE | PIATTAFORME/ROMPICAPO

Trine 2

UNA FIABA IN COOPERATIVA

Nei primi mesi del 2011 farà ritorno il magico universo di *Trine*. L'interessante mix di azione, enigmi e piattaforme, unito a un'estetica sognante e ricercata, ha reso il titolo di Frozenbyte una delle avventure più evocative mai comparse sullo Store. Il seguito si preannuncia fedele all'originale e ripresenta gli stessi personaggi (il cavaliere, la ladra e il mago), ma introdurrà la coop online per tre giocatori, nuove abilità, diversi tipi di enigmi, nemici della peggior specie e una colonna sonora del tutto inedita. Tienilo d'occhio, perché promette davvero bene. ●

PS3 | HOUSEMARQUE | SPARATUTTO



Death Nation

I ragazzi di Housemarque, creatori di *SuperStardust HD*, tornano con un clone di *Zombie Apocalypse* distribuito in esclusiva sul PSN. Prigioniero di una città invasa da morti viventi, dovrai farti strada armato di fucile, esplosivi e mitragliatori. A quanto pare, eliminando gli zombie rallenterai il diffondersi dell'epidemia. ●

PS3 | SQUARE ENIX | AZIONE



Moon Diver

Le meccaniche ricordano quelle di *Strider*, al confine tra il platform e il titolo d'azione. Dovrai saltare sui tetti, arrampicarti sulle pareti e affrontare giganteschi boss finali, con in più la possibilità di giocare al fianco di tre amici, eseguire attacchi combinati e sfruttare le singole abilità di ogni personaggio. ●

PS3 | KONAMI | AZIONE



Hard Corps Uprising

Se sei un giocatore navigato, ricorderai senz'altro i vari *Contra*. Ebbene, *Hard Corps* è il nome provvisorio di quello che sembra un nuovo capitolo della serie, un titolo d'azione a scorrimento laterale nel quale contrastare l'inevitabile invasione aliena. Non mancano sparatorie, boss finali e potenziamenti di ogni genere. ●

PS3 | SQUARE ENIX | SPARATUTTO



Space Invaders

Infinite Gene, versione per iPhone del classico *Space Invaders*, arriverà prossimamente anche sul PSN. Come da tradizione, ti confronterai con ondate di navicelle aliene, ma avrai a che fare con più scenari, più nemici e più sfide. ●

PS3 | CAPCOM | AZIONE

Bionic Command Rearmed 2

Il primo *Bionic Command Rearmed* è stato uno dei giochi scaricabili più venduti della storia. Questo seguito ne recupera la frenesia, la cura per i livelli e l'ormai celebre braccio bionico, che ti permetterà di raggiungere determinate piattaforme e raccogliere gli oggetti più distanti. Includerà inoltre armi inedite, tecniche più varie, una rinnovata modalità cooperativa ed enigmi basati sull'utilizzo della fisica. Per scoprire se sarà all'altezza del predecessore non resta che attendere il 2011. ●



PS3 | CREAT STUDIO | ROMPICAPO



TerRover

Creat Studios, sviluppatore di *Hamsterball* e *Wakeboarding HD*, ha deciso di metterti ai comandi di un veicolo cingolato. Supererai così ambientazioni di vario genere, come una caverna di lava o una landa ghiacciata, evitando trappole regolate da un motore fisico realistico. Sotto il profilo estetico sembra molto originale. ●

PS3 | HOTHEAD GAMES | GDR D'AZIONE

DeathSpank

UMORISMO DI RUOLO

Ron Gilbert, ideatore dell'interfaccia SCUMM e creatore della saga di *Monkey Island*, ha collaborato da vicino allo sviluppo di *DeathSpank*, GdR d'azione da poco disponibile sullo Store. Si tratta di un titolo in stile *Diablo*, strutturato sul completamento delle "quest", sugli scontri con orde di nemici e sulla raccolta di armi e accessori. Il cavaliere protagonista dell'avventura è alla ricerca di una misteriosa reliquia, l'Artefatto, ma si troverà spesso impegnato in bizzarre missioni secondarie: dovrà recuperare la ricetta di un gustoso piatto messicano, per esempio, o affrontare una schiera di perfidi polli. Non mancano una modalità cooperativa per due giocatori, forti dosi di umorismo nero e un classico sistema di evoluzione del personaggio, con nuove mosse e incantesimi sbloccabili. ●



PS3 | THATGAMECOMPANY | AVVENTURA

Journey

IL VIAGGIO VIRTUALE

I creatori di *fIOW* e del meraviglioso *Flower* sono al lavoro su un nuovo titolo, ancora una volta all'insegna del genio e della rivoluzione. *Journey* ti riporterà in un passato in cui l'uomo, privo di tecnologia e mezzi di trasporto, era costretto a lottare contro le insidie e gli elementi per esplorare gli angoli più remoti del suo pianeta. La nuova idea di videogioco è proprio questa: viaggiare tra le lande desolate di un mondo sconosciuto, scoprire, scoprirsi piccoli di fronte all'immensità del paesaggio. Come se non bastasse, potrai giocare online e incontrare altri viandanti, ognuno diretto alla propria meta. A un'impostazione così originale si accompagna inoltre uno stile grafico d'impatto, con colori nitidi e straordinari giochi di illuminazione. È senza dubbio uno dei titoli più attesi, e non poteva essere altrimenti... ●

PS3 | EIDOS/SQUARE ENIX | AVVENTURA D'AZIONE



Lara Croft and the Guardian of Light

La celebre eroina di *Tomb Raider* debutterà sullo Store con un'avventura originale, ricca di azione ed enigmi basati sulla fisica. La visuale isometrica segna una svolta nella saga, mentre la presenza di una modalità cooperativa, che coinvolge un misterioso guerriero azteco, renderà ancora più appassionante l'esplorazione dei templi e dei dungeon. ●

PS3 | KONAMI | AZIONE



Rush'n Attack Ex-Patriot

Un altro classico degli anni '80 fa il suo ritorno dopo 25 anni di assenza. L'originale venne distribuito in Europa con il titolo di *Green Beret* e ti calava nei panni di un soldato speciale, in missione oltre le linee nemiche per liberare i suoi alleati. Questo remake offrirà una grafica ritoccata, una nuova trama e un sistema di combattimento inedito. ●

PS3 | KLEI ENTERTAINMENT | AZIONE

Shank

Shank è, né più né meno, un fumetto interattivo. La grafica, le animazioni e lo stile artistico si ispirano alle più celebri strip americane (chi ha detto Penny Arcade?), ma l'azione è cruda e violenta. Avrai infatti a disposizione un arsenale di tutto rispetto, con un machete e una pistola come armi di base. Utilizzando "gioielli" di ogni genere potrai eseguire combo e fare letteralmente a fette i tuoi avversari, sconfiggere i boss di fine livello e guadagnarti le prime posizioni nella classifica online dei più truculenti. L'uscita è prevista per l'inverno. ●





LE MIGLIORI ESPANSIONI

	Espansione	Contenuto	Prezzo per unità a partire da
Aliens vs Predator	Pacchetto mappe Caccia ai Parassiti	Aggiunge 4 nuove mappe per il multiplayer	5,99 €
Assassin's Creed II	La Battaglia di Forlì	Aggiunge la sequenza 12 dell'Animus	3,99 €
	Il falò delle vanità e luoghi segreti	Aggiunge la sequenza 13 dell'Animus e tre cripte dei templari	6,99 €
Batman Arkham Asylum	2 pack di Mappe	Aggiungono nuove sfide	2,49 €
Battlefield: BC 2	Carneficina	Nuova modalità cooperativa, con 4 mappe rivisitate	8,99 €
Bioshock 2	Pacchetto Prova Sinclair Solutions	Livello 50 nel multiplayer, 2 personaggi, armi e prove	3,99 €
	Uccidili con gentilezza	Permette di usare mazze da golf come armi corpo a corpo	Gratis
	Rapture Metro	Aggiunge 6 mappe per il multiplayer	7,99 €
	Personaggi multiplayer bonus	Aggiunge 2 nuovi personaggi	1,49 €
Borderlands	L'isola degli zombie	Un nuovo scenario "horror" ricco di missioni	7,99 €
	Underdome di Mad Moxxi	Tre mappe, una nuova modalità coop e un deposito armi	7,99 €
	L'armeria segreta	Nuove missioni, nuove aree, nuovi nemici, level cap a 61	6,99 €
Burnout Paradise	Big Surf Island	Sfide inedite e un nuovo scenario	12,99 €
	Cops and Robbers	Una nuova modalità di gioco e nuovi veicoli	9,99 €
CoD Modern Warfare 2	2 Pack di Mappe	Aggiungono 5 mappe per il multiplayer	13,99 €
Dragon Age Origins	Awakening	Aggiunge nuove missioni, nuovi personaggi, nuove abilità	39,99 €
	Il canto di Leliana	Aggiunge una nuova avventura	6,99 €
Dragon Ball Raging Blast	5 Pack personaggi	Sbloccano nuovi guerrieri	Gratis
EyePet	10 pack Sorpresa	Nuove possibilità per personalizzare il tuo Pet	Gratis
	5 styling pack	Aggiunge nuovi costumi	2,99 €
F.E.A.R. 2: Reborn	Nuova campagna	Nuovi livelli per un giocatore	7,99 €
Guitar Hero	44 track pack tematici	Tre canzoni per pack	5,49 €
	2 album	Disco completo	17,99 €
	124 brani singoli	Brano singolo	1,99 €
Just Cause 2	Chevalier Ice Breaker	Aggiunge un nuovo veicolo	Gratis
	Monster Truck	Aggiunge un nuovo veicolo	0,99 €
	Pack esplosivo Mercato nero	Aggiunge nuove armi	1,99 €
	Pack aereo Mercato nero	Aggiunge nuove armi e veicoli	1,99 €
Killzone 2	3 pack di mappe	In ciascun pack due nuove mappe per il multiplayer	5,99 €
	Pack mappe	Tutte le 6 nuove mappe per il multiplayer	12,99 €
LittleBigPlanet	Due pack di Metal Gear Solid	Uno con 4 costumi, l'altro con livelli ispirati a MGS4	5,99 €
	Marvel - Kit di costumi 1	Aggiunge 5 nuovi costumi tratti dall'universo Marvel	5,99 €
	ICO e Shadow of the Colossus	5 costumi, adesivi ed effetti audio	1,99 €
	Kit di livelli - Marvel	4 livelli, musiche, adesivi, oggetti, sfondi...	4,99 €
	Pirati dei Caraibi - Kit Livello	Oggetti, acqua e nuovi livelli ispirati a Jack Sparrow & co.	5,99 €
	Pirati dei Caraibi - Costumi	Aggiunge 6 nuovi costumi per il tuo sackboy	5,99 €
	Assassin's Creed 2 Costume	Il costume di Ezio, protagonista di Assassin's Creed 2	1,99 €
	Ghostbusters	4 nuovi costumi ispirati a Ghostbusters	5,99 €
	Sonic The Hedgehog - Kit di costumi	Aggiunge 6 nuovi costumi per il tuo sackboy	5,99 €
	Gli Incredibili - Kit di costumi	Aggiunge nuovi costumi ispirati al film Disney Pixar	5,99 €
Lost Planet 2	2 Pack di Mappe	Aggiungono due mappe per il multiplayer	4,99 €
	Mappe di espansione South Central	Quattro nuovi quartieri su cui gareggiare	Gratis
Midnight Club L.A.	South Central Premium	Arene, veicoli, gare, prove, missioni e vinili	9,99 €
	8 pacchetti livree	Per personalizzare il tuo veicolo	Gratis
MotorStorm Pacific Rift	2 Pack Expansion: Speed e Adrenaline	Aggiungono piste, varianti, veicoli, livree e personaggi	5,99 €
	Pack costumi	Nuovi costumi per 4 personaggi	3,99 €
Pain	Divertimento con gli esplosivi	Casse e bombole esplosive extra	Gratis
	Pack distruttivo	Nuove modalità di gioco	3,99 €
	Amusement Park	Nuove sfide da luna park	2,99 €
Resident Evil 5	Modalità Versus	Due nuove modalità in multiplayer	4,99 €
	2 nuovi capitoli	Ogni pack aggiunge un nuovo capitolo della Storia	4,99 €
	2 pack costumi	Ogni pacchetto aggiunge 2 nuove skin	1,99 €
Rock Band	67 track pack tematici	Tre brani per pack	3,99 €
	21 album	Un disco completo	7,99 €
	1014 temi	Una canzone	1,49 €
SBK X	SBK X Legends	Una ricca schiera di piloti e moto leggendari	9,99 €
Skate 3	Pack Condivisione Skate	Condivisione online, accesso a Cinetica.skate e Parchi.skate...	8,99 €
	Pack Il tempo è denaro	Sblocca luoghi, oggetti e accessori	8,99 €
	Circuiti e modalità!	Dà accesso a tutte le piste e le modalità	2,99 €
Split Second	Tutti i contenuti!	Dà accesso a tutte le auto, le modalità e le piste	4,99 €
	Sogno hawaiano di Danny Way	Area di gioco con superfici e skate park inediti	6,49 €
	Pack Il tempo è denaro	Sblocca luoghi, equipaggiamento e accessori	6,49 €
SW Il Potere della Forza	Pacco Missione Hoth	Aggiunge l'ultima missione dell'apprendista	9,99 €
Super Street Fighter IV	7 pack di costumi	Costumi alternativi per vari lottatori	3,99 €
Uncharted 2	Pack di skin degli eroi PlayStation	Introduce 7 nuovi personaggi per il multiplayer	4,99 €
	Pack multigiocatore	Introduce 2 mappe e nuove skin	4,99 €

PASSO PASSO

Miniguide a PlayStation Plus

Presentato ufficialmente allo scorso E3 dopo mesi di indiscrezioni, PlayStation Plus è un servizio di abbonamento che ti permetterà di ottenere determinati titoli, mini, temi o avatar senza sborsare un euro in più. Potrai impostare la tua PS3 e farle scaricare in automatico ogni genere di contenuto, dai giochi completi ai semplici aggiornamenti, e avrai accesso alle beta multiplayer o alle versioni di prova dei giochi in uscita. Sono disponibili due tipologie di iscrizione: una annuale, al costo di 49,99 euro, e una trimestrale a 14,99 euro.

1



REQUISITI PER L'ISCRIZIONE

Per iscriverti ti serviranno un account PSN, il firmware 3.40 di PS3 e almeno 18 anni di età. Non è necessaria una carta di credito e potrai sempre caricare il tuo portafoglio virtuale tramite le PlayStation Network Card. Non è possibile accedere da PSP.

2



GUARDA IL TRAILER

Accedi allo Store ed entra nella nuova sezione PlayStation Plus dal menu a sinistra. Scegli una delle prime due icone e seleziona Anteprima. Se vuoi scaricare o votare il trailer dovrai scegliere invece la terza icona, quella azzurra.

3



ISCRIVITI A PLAYSTATION PLUS

Esistono due tipi di sottoscrizione: una valida per un anno e una per 90 giorni, al costo rispettivamente di 49,99 e 14,99 euro. Seleziona l'icona relativa all'abbonamento scelto e conferma l'autorizzazione ad aggiungere fondi dalla carta di credito.

4



GIOCHI, TEMI E MINI

Una volta effettuata l'iscrizione avrai diritto a scaricare gratuitamente determinati giochi, mini, classici PSone, avatar e temi, mentre per altri DLC potrai usufruire di uno sconto (generalmente pari a un quarto del prezzo). Le offerte variano di mese in mese.

5



LE VERSIONI DI PROVA

Le versioni di prova non sono esattamente delle demo. Dallo Store scaricherai il gioco completo e avrai accesso a tutte le modalità per un certo periodo di tempo, al termine del quale potrai scegliere se acquistare il titolo per continuare a giocare e ottenere i Trofei sbloccati.

6



DOWNLOAD AUTOMATICO

Potrai impostare la tua PS3 in modo che scarichi automaticamente giochi, aggiornamenti e demo: li troverai così già pronti alla successiva accensione. Per impostare i download accedi a Impostazioni dall'XMB, quindi a Impostazioni del sistema e a Download automatico.

Pagina mancante (pubblicità)

I capolavori PS2

Vista con gli occhi del presente, PlayStation 2 ricorda un lungo ponte, solido e ricercato nelle architetture, che dagli spunti rivoluzionari di PSone ha condotto fino alle meraviglie dell'attuale generazione. E attraversare quel ponte è ancora un'esperienza unica...

GIOCO DEL MESE

Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
LUXOFLUX
Produttore
ACTIVISION
Anno
2003
Testi
INGLESE
Parlato
INGLESE
Giocatori
1
Reperibilità
BASSA



■ Nick Kang è un agente di polizia sospeso dal servizio per i suoi metodi poco ortodossi. Ora, però, la città ha bisogno di lui...

UN DIAVOLO NELLA CITTÀ DEGLI ANGELI

True Crime: Streets of L.A.

Scontri a fuoco, inseguimenti, arresti e scazzottate: quando le strade sono un inferno, è impossibile annoiarsi!

Il crimine paga, soprattutto quando si tratta di videogiochi: serie come *GTA* o *Mafia* hanno fatto la loro fortuna puntando sulla rappresentazione dell'illegalità, del vizio e del ghetto. Il primo capitolo di *True Crime* ne riprende l'atmosfera e la struttura aperta, costruita su una serie di brevissime missioni, ma ti catapulta dall'altro lato della barricata, negli sporchi panni di un agente violento e impulsivo. Percorrendo i viali di Los Angeles, ricostrui-

ta alla perfezione ma in maniera del tutto asettica, ti lancerai in folli corse a bordo della tua spider o ti infiltrerai all'interno di determinati edifici per affrontare le gang in selvagge sparatorie. Sarai chiamato a pedinare o pestare criminali di ogni risma, e se riuscirai ad arrestarli senza spargimenti di sangue sarai ricompensato con distintivi e missioni bonus. Hai di fronte un'avventura estremamente varia, dunque, ma il prezzo da pagare è la scarsa profondità delle meccaniche. ●



■ Le fasi di guida sono uno dei punti di forza del gioco, ma le auto non differiscono molto tra loro.



■ La grafica non era eccezionale neanche nel 2003. Le texture sono piatte e la città spoglia.



■ Al contrario di quanto accade in *GTA*, nella città non c'è molto da fare. Peccato.

GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
75	90	80	85
VOTO			
78			

Sente il peso del tempo, ma è vario e divertente in ogni sua parte. Ottimo in attesa del nuovo capitolo.

PS2 IN PILLOLE

Broken Sword: Il Sonno del Drago AVVENTURA 2004 THQ

Dopo i due episodi per PSone, *Broken Sword* ritorna con i suoi misteri, l'intrigante trama e un motore 3D nuovo di zecca. Controllerai un dinamico duo di avventurieri, George e la bella Nico, e dovrai viaggiare tra Parigi, l'Inghilterra e l'Africa per fermare i loschi piani di Susarro. ●



VOTO
84

Alterna elementari fasi action ed enigmi classici. Tra le migliori avventure per PS2 per storia e stile.

Dr. Muto PIATTAFORME 2002 MIDWAY

Nel corso di un esperimento, il dottor Muto ha distrutto l'interno pianeta. Per ricostruirlo dovrà viaggiare nello spazio in cerca di materia organica, trasformandosi in creature di vario genere o costruendo super-armi e robot giganti. Il gioco, non perfetto tecnicamente, alterna 2D e 3D. ●



VOTO
86

Con qualche ritocco in più sarebbe stato un piccolo capolavoro. Ma ha diverse pecche e la telecamera è terribile.

Genere
SPARATUTTO
Sviluppatore
INTERNO
Produttore
UBISOFT
Anno
2004
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-2
Reperibilità
MEDIA



L'EPOCA DEL FUMETTO INTERATTIVO

XIII

Prima di *Borderlands*, prima di *Brink*, l'FPS in cel shading rispondeva al nome (o meglio, al numero) di *XIII*.

■ spirato all'omonimo fumetto francese, *XIII* racconta la storia di un uomo senza identità e privo di memoria, accusato di aver ucciso il Presidente degli Stati Uniti e con un numero (indovina quale...) tatuato sul petto. Alla splendida veste grafica accompagna solide

meccaniche da sparatutto in soggettiva, un arsenale sterminato e ambientazioni pulite ed evocative, ma il richiamo alla "bande dessinée" non ha soltanto una funzione estetica: la comparsa a schermo delle onomatopее e alcune particolari vignette, ad esempio, po-

tranno segnalarti la presenza di nemici fuori dal tuo campo visivo. Menzione d'onore per la trama, raccontata a colpi di flashback in bianco e nero, e per la straordinaria varietà di gadget e situazioni di gioco: rampini, fasi stealth ed esplosioni sono all'ordine del giorno. ●



■ Utilizzerai ogni genere di arma: dalle sedie al bazooka, fino alle stelle ninja!



■ Sono disponibili diverse modalità in split-screen. Piuttosto noiose, a dire il vero.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
88	90	83	88
VOTO			
89			
Nonostante alcuni problemi, come i controlli o l'IA dei nemici, <i>XIII</i> resta un'esperienza memorabile. Consigliato.			

Genere
MUSICALE
Sviluppatore
KOEI
Produttore
THQ
Anno
2002
Testi
INGLESE
Parlato
INGLESE
Giocatori
1-4
Reperibilità
BASSA



SULLE NOTE DEL NONSENSE

Gitaroo Man

Immagina: un giorno il tuo cane ti rivela che sei l'ultimo dei *Gitaroo Men*. Cos'altro puoi fare, se non salvare il mondo a colpi di assolo?

■ giochi musicali si sono ormai cristallizzati sulla formula di *Guitar Hero*, con strumenti plastici, hit scaricabili e una malcelata aspirazione al realismo. Ai suoi esordi, però, il genere si nutriva di trama, grafica stilizzata, umorismo e una bizzarra creatività tutta nipponica. Era

l'era di *Parappa The Rapper*, *Bust-A-Move*, *Space Channel 5*. Ed era l'era di *Gitaroo Man*! Vestirai la tuta rossa e attillata di U-1, l'unico al mondo in grado di contrastare la perfida famiglia Gravillian. Dovrai sfidarne i componenti in duelli all'ultima nota, premendo i tasti a tem-

po e (novità) dirigendo verso il raggio "melodico" con la levetta sinistra. Gli scontri si risolvono così in rapide sequenze difensive e combo ai limiti dell'impossibile, tra brani di musica funk, metal o elettronica, mentre tutto intorno a te regna il nonsense. ●



■ Seguire le note indicate non basta. Fai sempre attenzione a quello che accade...



■ Il comparto grafico si difende bene, grazie allo stile semplice e fumettoso.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
79	92	87	82
VOTO			
85			
Ha i suoi anni, ma è impossibile non amarlo. Nelle fasi avanzate diventa molto difficile, senza mai risultare frustrante.			

IL PAD È IL TUO FERRO DEL MESTIERE, QUINDI SCEGLI BENE...

IL POTERE NELLE TUE MANI

Ti salva la vita, ti accompagna in mille avventure, e occasionalmente si ritrova anche lanciato contro il muro in un impeto di rabbia. Il tuo pad ne vede (e ne passa) mille, ma ogni volta che accendi la console, devi poter contare su di lui come il primo giorno. Se stai pensando di comprare un secondo pad, ecco una selezione per tutte le tasche. E se sei ami giochi di guida o picchiaduro, "fuori concorso" presentiamo anche i migliori controller dedicati!

- ➔ Controller Chillstream
- ➔ Dual Shock 3
- ➔ Modern Warfare 2 Wireless Combat Controller
- ➔ P2700 3-in-1 Rumble Pad
- ➔ TwinShock 3 Wired
- ➔ TwinShock 3 Wireless
- ➔ Wireless Stealth Controller
- ➔ Wireless Vogue Pad

COMPLETO, PRATICO, ECONOMICO

Wireless Stealth Controller

Produttore **BLAZE** • Sito Web WWW.BLAZEEUROPE.COM • Compatibilità **PS3** • Prezzo € 29,99

- » **ERGONOMIA.** Di dimensioni leggermente maggiori rispetto alla media, ma molto comodo. Il rivestimento "gommoso" è piacevolissimo al tatto, e i tasti dorsali L2 e R2 sono in una posizione più arretrata, insolita ma comoda.
- » **STICK E PULSANTI.** La croce direzionale è solida, e non dà alcun problema nel prendere le diagonali. Ottimi gli stick, concavi e in gomma per facilitare la presa. L'unico aspetto criticabile sono i pulsanti frontali, di sensibilità e corsa un po' troppo ridotte. Calibrare la pressione non sarà facilissimo.
- » **EXTRA.** È wireless, ma usa tre pile AAA che appesantiscono il pad e anche il prezzo, dato che vanno acquistate separatamente. Tanto la vibrazione che le funzionalità Sixaxis sono supportate. La seconda caratteristica è rimarchevole, in quanto assente in quasi tutti i pad della comparativa.

■ Più grande del Dual Shock, ma comodo, gradevole al tatto e molto funzionale.



» GIUDIZIO: BUONO

Non arriva alla qualità del pad ufficiale, ma rimane comunque una scelta accettabile, soprattutto per il prezzo.

IL PAD... RINFRESCANTE

Controller Chillstream

Produttore **LOGITECH** • Sito Web WWW.LOGITECH.COM • Compatibilità **PS3** • Prezzo € 19,99

- » **ERGONOMIA.** La taglia "extra large" lo rende uno dei pad meno confortevoli della comparativa. Anche i materiali usati sono insolitamente scadenti per gli standard Logitech, e danno al pad un look più plastico rispetto a concorrenti altrettanto blasonati.
- » **STICK E PULSANTI.** In generale non ci hanno entusiasmato: la croce direzionale "balla" troppo, e non è sufficientemente precisa sulle diagonali, mentre i pulsanti sono troppo arrotondati e non hanno praticamente corsa. Ottimi invece gli stick, leggeri e precisi.
- » **EXTRA.** Il vero (e unico?) motivo di interesse per il pad è costituito dalle due ventole ospitate nella scocca. Fatichiamo a immaginare chi possa avere reale bisogno di questa funzione, ma è indubbiamente piacevole. Occhio, però: il pad non supporta il Sixaxis, non vibra, e non è neanche wireless...

■ Il pad non è compatibile con titoli che richiedono necessariamente funzioni Sixaxis, come LittleBigPlanet.



» GIUDIZIO: SUFFICIENTE

Buoni il prezzo e la qualità degli stick, ma il resto, dalla compatibilità alla progettazione, è a dir poco discutibile.



IL PAD UFFICIALE È SEMPRE IL MIGLIORE

Dual Shock 3

Produttore **SONY** • Sito Web **WWW.PLAYSTATION.IT** • Compatibilità **PS3** • Prezzo € **59,90**

» **ERGONOMIA.** Leggero e confortevole. Criticare un pad che è di fatto lo standard in base al quale sono sviluppati tutti gli altri è difficile, ma proviamoci lo stesso: mancano inserti gommati che facilitino la presa, e preferiremmo dei grilletti dorsali inclinati in avanti.

» **STICK E PULSANTI.** Decisamente uno dei suoi punti di forza... salvo per il pad digitale, un po' problematico sulle diagonali. Stick perfetti e pulsanti eccellenti per sensibilità e precisione, anche se preferivamo la corsa un filo più lunga dei pulsanti frontali del pad PS2.

» **EXTRA.** Non troppi, ma tutti imprescindibili: connessione Bluetooth, batterie al litio ricaricabili via cavo USB, vibrazione (di intensità non indifferente) e compatibilità Sixaxis. Non c'è la possibilità di rimappare il controller... e non c'è la necessità di farlo.

■ Il controller ufficiale di PS3, nonché attuale punto di riferimento per qualità e versatilità.



» **GIUDIZIO: ECCELLENTE**

Rimane lo standard di qualità sotto quasi tutti gli aspetti. Un vero peccato che sia tanto costoso.



PER I COMBATTENTI PIÙ AGGUERRITI

Modern Warfare 2 Wireless Combat Controller

Produttore **MAD CATZ** • Sito Web **WWW.MADCATZ.COM** • Compatibilità **PS3** • Prezzo € **49,90**

» **ERGONOMIA.** Il suo design, le dimensioni e la qualità dei materiali danno una piacevole sensazione di solidità. I lati esterni del pad sono un po' grossi, ma rivestiti in gomma, e tutti i controlli si raggiungono senza sforzo.

» **STICK E PULSANTI.** Il pad digitale è un po' duro, rendendo le diagonali difficili da eseguire. Gli stick sono sensibili, anche se a volte la presa non è delle migliori. I pulsanti frontali sono i migliori della comparativa.

» **EXTRA.** Venduto insieme a un astuccio in cui conservarlo. La base degli stick si illumina. È wireless e usa batterie che si caricano con il cavo USB (incluso). Possiede due pulsanti posteriori che simulano quelli frontali, nel caso non si riesca a raggiungerli durante l'utilizzo degli stick. Non c'è la vibrazione e non è compatibile Sixaxis.



» **GIUDIZIO: DISCRETO**

Solido e ben rifinito. Peccato sia poco versatile e non spicchi dal punto di vista degli extra.

■ Pensato soprattutto per gli sparattutto, il pad Mad Catz è sicuramente una buona scelta.

SPETTACOLARE, MA POCO EFFICACE

P2700 3-in-1 Rumble Pad

Produttore **SAITEK** • Sito Web **WWW.LEADERSPA.IT** • Compatibilità **PS3-PS2** • Prezzo € **24,90**

» **ERGONOMIA.** Non possiamo definirlo "scomodo", ma non ci ha convinto appieno: le "ali" sono troppo corte e i materiali di cui è composto non ci sono sembrati all'altezza dei concorrenti migliori.

» **STICK E PULSANTI.** Gli stick sono un po' troppo alti e oppongono una maggiore resistenza, rispetto agli altri controller. Il controller digitale è duro al punto da dar fastidio. I pulsanti frontali sono buoni, ma L1 e R1 sono talmente grandi che li si preme senza volerlo.

» **EXTRA.** La posizione del controller digitale e dello stick sinistro è intercambiabile: puoi anche posizionare lo stick in alto e il pad digitale in basso come sul controller Xbox 360. Connessione via cavo, vibrazione, ma niente Sixaxis. Nella parte inferiore ci sono un paio di pulsanti che, se premuti, riducono la sensibilità degli stick della metà: utile per gli aspiranti cecchini.

■ Il controller Saitek permette di scambiare il pad digitale con lo stick analogico sinistro.



» **GIUDIZIO: SUFFICIENTE**

Il controller digitale, gli stick troppo duri e il cavo relegano questo controller a fondo classifica.

TUTTO IL NECESSARIO PER GIOCARE

Wireless Vogue Pad

Produttore **NITHO** • Sito Web **WWW.NITHO.COM** • Compatibilità **PS3** • Prezzo € **29,90**

» **ERGONOMIA.** Impugnatura strana nell'aspetto, ma tutt'altro che scomoda. A differenza di altri pad, la qualità costruttiva sembra discreta, con plastiche di un certo spessore e rifiniture in metallo. Le tre pile AAA lo rendono un po' troppo pesante, quindi poco adatto a lunghe sessioni di gioco.

» **STICK E PULSANTI.** Gli stick sono simili, per resistenza e feeling, a quelli del pad Sony, ed è un gran complimento. Il pad digitale balla un po', ma non manca una diagonale, ed è cosa buona e giusta. Pulsanti frontali buoni, dorsali pessimi per via della poca corsa.

» **EXTRA.** Il pad è wireless, per fortuna. Purtroppo richiede tre pile AAA non incluse, cosa che aumenta il costo reale del pad. In compenso è compatibile con le funzioni Sixaxis e vibra (con una certa intensità, peraltro).

■ Buoni materiali, prezzo non eccessivo, e tutte le funzionalità di base.



» **GIUDIZIO: DISCRETO**

Un degno contendente. Ha tutto quanto è necessario, anche se non spicca in nulla e soffre qualche carenza sui tasti.

UN PAD VALIDO ED ECONOMICO

TwinShock 3 Wireless

Produttore **ATOMIC** • Sito Web: WWW.ATOMIC-ACCESSORIES.COM • Compatibilità **PS3** • Prezzo € **34,99**

» **ERGONOMIA.** Molto simile al pad ufficiale come design. È un po' più grande del normale, e se nel caso dei grilletti L2 e R2 la cosa fa piacere, gli stick e il pad digitale soffrono un po' in termini di risposta. Materiali di aspetto non eccezionale.

» **STICK E PULSANTI.** Il controller digitale è solito e preciso, ma può dare problemi sui cambi di direzione veloci, data la sua ampiezza. Gli stick sono troppo alti e duri. Pulsanti dorsali robusti e con lunga corsa, e pulsanti frontali eccellenti.

» **EXTRA.** Pulsanti di grandi dimensioni, compatibile Sixaxis, wireless, macro programmabili da 15 pulsanti. Batterie interne ricaricabili via cavo USB (incluso).



■ Un controller privo di fronzoli, ma affidabile e a buon prezzo. Una buona scelta.

» GIUDIZIO: BUONO

Un prezzo molto competitivo per un controller che fa il suo dovere in ogni situazione. Peccato per i materiali scadenti.

SUPERECONOMICO, MA COL GUINZAGLIO...

TwinShock 3 Wired

Produttore **ATOMIC** • Sito Web: WWW.ATOMIC-ACCESSORIES.COM • Compatibilità **PS3** • Prezzo € **16,99**

» **ERGONOMIA.** Come il suo fratellone senza cavo, non eccelle per qualità dei materiali, ma tutto sommato abbiamo visto di peggio. È un po' grande, ma si adatta bene a quasi tutte le mani, grazie alla sua design molto simile a quello del pad ufficiale.

» **STICK E PULSANTI.** Identico in tutto e per tutto al Twin Shock 3 Wireless, con stick quasi perfetti, controller digitale robusto e robusto (anche se poco comodo). I pulsanti dorsali sono ben fatti, e quelli frontali eccellenti.

» **EXTRA.** Le dolenti note: non è wireless, e non è compatibile Sixaxis. Offre comunque macro programmabili e la vibrazione. Se non vuoi spendere molto, è un controller discreto per le "emergenze da torneo di FIFA".



■ Un controller privo di fronzoli, ma affidabile e a buon prezzo. Una buona scelta.

» GIUDIZIO: SUFFICIENTE

Il prezzo è ottimo, ma il cavo lo penalizza. La mancanza del Sixaxis lo rende incompatibile con alcuni giochi, con LBP.

» CONCLUSIONI

Abbiamo selezionato questi otto controller per la loro qualità media e la facile reperibilità. Prima di scegliere, ricorda sempre di considerare l'utilizzo che ne farai: un conto è quello che utilizzi tu ogni giorno, un conto è quello che dai agli ospiti, magari indesiderati...

Ancora una volta il controller ufficiale si classifica come la scelta più sensata. È il migliore nella maggior parte degli aspetti, cosa che gli vale la media più alta, e, nonostante ci siano pad superiori in qualche singolo aspetto, il Dual Shock 3 rimane il più versatile e affidabile. Se giochi lontano dallo schermo, scarta automaticamente

tutti i controller che hanno il cavo, a prescindere dalla nostra valutazione. Gli amanti degli sparatutto potranno valutare il pad Mad Catz o in subordine quello Saitek, che offrono funzioni dedicate. Come controller "di riserva" per gli amici si può optare per i pad Blaze e Nitho, o il TwinShock 3 Wireless di Atomic. ●



	Ergonomia	Materiali	Stick analogici	pad digitale	Pulsanti	Extra	Vibrazione	Sixaxis	VOTO	QUALITÀ/ PREZZO
Controller Chillstream	S	S	B	S	S	I	No	No	S	S
Dual Shock 3	E	B	E	B	E	B	Sì	Sì	E	B
Modern Warfare 2 Wireless Combat Controller	B	B	D	D	B	S	No	No	E	B
P2700 3-in-1 Rumble Pad	D	S	D	I	S	S	Sì	No	S	S
TwinShock 3 Wired	B	S	D	S	B	S	Sì	No	S	B
TwinShock 3 Wireless	B	S	D	S	B	B	Sì	Sì	B	B
Wireless Stealth Controller	B	B	B	D	S	B	Sì	SI	B	D
Wireless Vogue Pad	D	D	B	D	S	B	Sì	Sì	D	D

PER I SIMULATORI DI GUIDA

ORIGINALE, MA POCO PRATICO

Speedster Controller

Produttore **FANATEC** • Sito Web **WWW.FANATEC.DE** • Compatibilità **PS3** • Prezzo € 19,90

» **ERGONOMIA.** A parte le peculiarità del suo design, il suo vero problema è l'enorme pack di batterie sul retro, che lo rende troppo pesante.

» **STICK E PULSANTI.** Offre due tasti frontali aggiuntivi, ma in posizioni difficili da gestire. Gli stick sono discreti, mentre la croce direzionale è rigidissima e poco reattiva. Problemi che non si risolvono certo aggiungendo curiosi "tasti" per le diagonali.

» **EXTRA.** Una volta liberate dal (malfermo) gancio che le tiene in posizione, le due impugniture del pad ruotano lateralmente consentendo di sostituire, almeno nelle intenzioni, le funzioni di un volante. Purtroppo la risposta, per quanto configurabile, rimane sempre troppo lenta, e sterzare tenendo la pressione desiderata sugli stick è un'impresa titanica. Il pad è privo di vibrazione e funzioni Sixaxis, ma compatibile anche con PS2 e PC.

■ Il controller Fanatec include batterie ricaricabili e un cavo per connetterlo a PS3.



» GIUDIZIO: SUFFICIENTE

L'idea è senza dubbio originale, ma non è accompagnata da altrettanta cura nella progettazione e nei materiali.

PER IL PICCHIADURO

IL PAD CON L'HADOKEN DENTRO

Street Fighter IV Fightpad

Produttore **MAD CATZ** • Sito Web **WWW.MADCATZ.COM** • Compatibilità **PS3** • Prezzo € 49,90

» **ERGONOMIA.** La forma eccessivamente arrotondata e spessa può risultare scomoda per chi è abituato ai "corni" stile Dual Shock. Ottima la guaina in gomma laterale, che previene "decolli" accidentali del pad.

» **STICK E PULSANTI.** Gli stick sono assenti, il che rende pressoché impossibile usare il pad per altre tipologie di gioco. Il pad digitale (da otto microswitch) è arrotondato per il massimo comfort (niente vesciche!) e i tasti sono lievemente concavi e distanziati tra loro.

» **EXTRA.** Il Mad Catz Fightpad ha nell'essere pensato specificamente per i picchiaduro il suo punto di forza: ai sei tasti frontali se ne aggiungono due dorsali (utili per prese e Focus Attack in SF IV). Precisione e leggerezza della croce direzionale sono impeccabili. Tra i punti deboli la scarsa versatilità e i (rari) problemi di interruzione di segnale del ricevitore.

■ Il pad è disponibile anche in una versione (costruttivamente identica) con art dedicati ai personaggi di Super SF IV.



» GIUDIZIO: ECCELLENTE

Facilmente reperibile, ben realizzato e abbordabile, il Fightpad è ormai un classico tra gli appassionati di picchiaduro.

IL PAD CHE SI CREDE UN VOLANTE

F1 Limited Edition Wireless Gamepad Ferrari F60

Produttore **THRUSTMASTER** • Sito Web **WWW.THRUSTMASTER.COM** • Compatibilità **PS3** • Prezzo € 39,99

» **ERGONOMIA.** Gli ottimi materiali e le dimensioni non eccessive lo rendono comodo anche per sessioni prolungate. Gli stick sono un po' troppo vicini tra loro, e il pad digitale è difficile da usare per la presenza della ghiera.

» **STICK E PULSANTI.** Tasti, pad e stick rispondono bene, risultando adatti a ogni genere di gioco. Particolarmente pregevoli i grilletti frontali, dotati di buona corsa e risposta, e soprattutto inclinati verso l'esterno.

» **EXTRA.** Il pad offre due caratteristiche che lo rendono perfetto per i simulatori di guida: due tasti aggiuntivi nella parte inferiore, che mimano il cambio a farfalla delle auto di F1, e una ghiera attorno al pad digitale che può essere usata come un piccolo volante con risultati sorprendentemente buoni. È inoltre possibile salvare diversi settaggi della sensibilità.

■ La "ghiera-volante" del pad è insolita, ma efficace. Certo, un volante è un'altra cosa...



» GIUDIZIO: ECCELLENTE

Dal packaging ai materiali, il pad comunica un'idea di qualità e solidità confermata dalla nostra prova sul campo.

PER I VERI ARTISTI DELLA COMBO

Fighting Commander 3

Produttore **HORI** • Sito Web **WWW.HORI.COM** • Compatibilità **PS3** • Prezzo € 25,90 circa (import)

» **ERGONOMIA.** Le dimensioni ridotte e il design vicino ai pad dell'era 16 bit, piatto e con "corni" appena accennate, lo rendono più confortevole nel corso di lunghe sessioni rispetto al voluminoso pad Mad Catz.

» **STICK E PULSANTI.** Anche qui gli stick sono assenti. Il pad a croce potrebbe sembrare meno confortevole, ma leggerezza e precisione sono impeccabili. I pulsanti offrono la giusta risposta resistenza.

» **EXTRA.** Come il suo diretto concorrente, anche il pad della Hori (specialista del settore) è pensato per i maniaci dei picchiaduro. Per quanto, ovviamente, il pennello non faccia l'artista, il miglioramento delle prestazioni è tangibile. Il design piatto rende i tasti (che includono due set di pulsanti R, frontali e dorsali) più comodi da premere. L'unico, vero problema è che il pad è cablatto, ma i veri "pro", si sa, inorridiscono davanti al wireless...

■ Il pad Hori non è distribuito ufficialmente in Europa. Lo puoi trovare nei migliori negozi online come www.play-asia.com.



» GIUDIZIO: ECCELLENTE

La scelta ideale per i giocatori più esigenti. Robusto, ben progettato, e dotato dei migliori pad e pulsanti in circolazione.

Risolviamo tutti i tuoi dubbi

Alla redazione piace trovare sempre una risposta alle tue domande. Quindi che aspetti? Scrivici!

Fratelli coltelli

Volevo sapere la data di uscita di *AC Brotherhood*, perché non ci sto capendo più niente: alcuni siti dicono che uscirà a settembre, altri a novembre... e poi volevo sapere quando sarà possibile prenotare la Codex Edition.

@ Roby

La data di uscita prevista per *Assassin's Creed Brotherhood* al momento di andare in stampa è il 19 novembre, salvo (improbabili)



■ *Assassin's Creed Brotherhood* è in arrivo a novembre, ma la Limited Codex Edition è già prenotabile su Internet.

ritardi, quindi hai ancora qualche mese per mettere da parte i tuoi risparmi. Per quanto riguarda la tua seconda domanda, è già possibile preordinare la Codex Edition in molti siti Internet. Meglio affrettarsi, perché andrà a ruba...

Due al prezzo di uno

Ho saputo che *Final Fight* e *Magic Sword* sono venduti insieme nel pacchetto *Double Impact* e vorrei scaricarli su PSP, ma non li trovo nello Store. Sono usciti o no?

@ Ivan Malatesta

Sì, il pacchetto è disponibile sullo Store, ma può essere scaricato solo per PS3. Come regola generale, a essere giocabili su entrambe le console sono di solito soltanto i giochi PSone e i Mini, mentre altri giochi possono essere scaricati solo su una delle due console. Tuttavia, entrambi i giochi sono inclusi in *Capcom Classics Collection Remixed*, compilation uscita in UMD nel 2006 che offre diversi titoli storici tuttora piacevolissimi. Non è facile da trovare adesso, ma sul mercato dell'usato dovresti avere qualche chance in più.

Apocalisse alla vodka

Sapete se uscirà mai un gioco della serie *S.T.A.L.K.E.R.* su PlayStation 3?

@ Roberto Liguori

La serie è al suo terzo episodio per PC, piattaforma su cui ha riscosso un notevole successo per la sua ambientazione e il suo stile particolare e nonostante la presenza di numerosi bug. Tuttavia, uno dei punti forti di *S.T.A.L.K.E.R.* è la sua vasta e attiva comunità di modder, caratteristica che sarebbe molto difficile da riprodurre su console. Francamente, però, noi ci accontenteremmo anche solo di vedere un episodio della serie su PS3, anche senza mod. Idem dicasi di *The Witcher*, il cui spettacolare sequel è stato annunciato, purtroppo, solo per PC.



■ *S.T.A.L.K.E.R.* è uno sparatutto con tocchi GdR che ha riscosso grande successo su PC. Niente versioni console, purtroppo.



■ *GoW Ghost of Sparta* sarà disponibile in autunno, anche se la data esatta del suo arrivo in Europa non è stata confermata ufficialmente.

Il fantasma del Natale presente

Ho finito tutti i *God of War* per PS2, PSP e PS3, ma non mi basta mai... mi potete dire quando esce *GoW Ghost of Sparta* per PSP?

@ Marcolino

Ghost of Sparta uscirà negli USA a fine anno, e anche se una data europea non è stata ancora confermata è molto probabile che arrivi da noi intorno alla medesima data, come è già successo con *God of War III*. Fai bene ad attenderlo, visto che è davvero incredibile. Quest'anno, doppia razione di Kratos per tutti!

Aspettando Sora

Vi prego, toglietemi questo dubbio! Quando arriva questo benedetto *Kingdom Hearts 3*?

@ Benedetto Serrato

Lo stanno aspettando un po' tutti, da un pezzo. Tetsuya Nomura, però, non sembra intenzionato a iniziare a lavorarci in tempi brevi. Vero è che adesso è libero dall'impegno di lavorare su *Birth by Sleep*, ma tutte le sue energie sono state dirottate su *FF Versus XIII*, e, per usare le sue stesse parole, non sarebbe possibile per lui e per il team lavorare su due progetti di grosso calibro contemporaneamente.

LA DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

Più flessibilità nelle opzioni, grazie!

Un po' di tempo fa ho avuto un incidente al lavoro in cui ho perso la mano sinistra. Con mia delusione ho capito subito che non sarei riuscito più a giocare a tutti i giochi che giocavo prima, così ho dovuto imparare a giocare con una mano sola (la destra). All'inizio non è stato facile ma pian piano ci sono riuscito. Però... una volta in quasi tutti i giochi davano la possibilità di cambiare i tasti, purtroppo però adesso (vedi *Mod-Nation Racers*, gioco spettacolare che non posso giocare) vedo che gli sviluppatori non pensano a noi

"handicappati", NON dandoci la possibilità di cambiare i tasti, e mi vedo costretto a non poter comprare tutti i giochi ma solo quelli in cui ho la possibilità di cambiare i tasti. Perché? Mi chiedo come nel 2010 esistano delle vere e proprie barriere architettoniche anche nei videogiochi. Ai produttori dei giochi la risposta, chiedo solo che ci diano la possibilità di poter cambiare i tasti, sembra una piccola richiesta ma che farebbe felici molte persone che purtroppo non sono fortunate.

@ Nicola

Purtroppo hai ragione, quello che citi è un inconveniente davvero grave, che coinvolge molte più persone di quanto si creda ma al quale gli sviluppatori non sempre pensano al momento di lavorare ai controlli di un titolo. Sarebbe difficile trattare il problema come merita sulle pagine della rivista, ma possiamo comunque consigliarti alcuni siti specializzati che valutano i giochi in base all'accessibilità, come www.ablegamers.com, www.oneswitch.org.uk o www.game-accessibility.com. L'arrivo di *Move*, inoltre, po-

trebbe costituire un ulteriore aiuto, dal momento che alcuni titoli prevedono l'uso di un singolo controller. Nel prossimo numero, in occasione del preview dei primi giochi, approfitteremo per pubblicare una lista. Da tenere d'occhio anche i siti di modder hardware, su tutti Ben Heckendorn (www.benheck.com), che annoverano tra le loro creazioni anche pad fatti per essere usati con una mano. ●



■ I giochi in uscita per *Move* offrono in molti casi una grande varietà di sistemi di controllo.



■ La serie *Driver* debutterà su PS3 nel 2011: gli sviluppatori hanno ritenuto opportuno prendersi più tempo, e hanno fatto bene...



Uscirà un *Monster Hunter* per PS3?

@ polmo

Capcom ha tenuto a precisare che al momento non c'è niente in lavorazione, ma che comunque lo sviluppo su Wii non significa che non vedremo mai un *Monster Hunter* su PlayStation 3. (risposta di ryonarushima)

Quante sono le possibilità di poter giocare un *Parasite Eve* su PS3?

@ Luca92

Al momento non è stato annunciato niente. È in arrivo un *Parasite Eve* su PSP, in ogni caso. (risposta di Bertock)

Ad *Assassin's Creed* verranno messi i trofei?

@ Paodrake

È passato ormai troppo tempo e le speranze sono morte del tutto, purtroppo. (risposta di fra_62)

Si sa qualcosa sul remake di *Shadow of the Colossus*?

@ ciccio92

Sembra confermata l'uscita della *Collection* con *ICO* e *Shadow of the Colossus*. (risposta di Bertock)

Ritorno inatteso

Si sa più niente della saga *Driver*? A me *DRIV3R* per PS2 è piaciuto moltissimo.

@ Emiliano

Il nuovo titolo della serie, confermato da Ubisoft durante lo scorso E3, è *Driver: San Francisco*, e continuerà la storia di *DRIV3R*. Tanner, il protagonista, è però in coma, quindi nulla di ciò che avverrà nel gioco è reale, e avrai addirittura la possibilità di "saltare" da un'auto all'altra nel raggio di 300 km. Per la prima volta nella saga, sarà inclusa una modalità multiplayer online, e le meccaniche, concentrate più sulla guida che sull'avventura a piedi, promettono un ritorno alle origini della saga. Inoltre, il gioco sarà disponibile anche in un'edizione speciale che conterrà un modellino dell'auto di Tanner.

Un demone nella console

Mi consigliate *Demon's Souls*? Assomiglia a *Dragon Age*, nel senso che devo aspettare dopo ogni attacco, o è più dinamico?

@ Carlo Imparato

Demon's Souls è più dinamico di *Dragon Age*, ma soprattutto è molto più impegnativo. Se cerchi un gioco per fare a botte in allegria e senza troppi pensieri, forse è il caso che ti rivolga altrove: non vogliamo scoraggiarti, ma aspettati un gioco davvero molto difficile. Se invece preferisci pianificare con cu-

ra prima di affrontare un combattimento, stare seduto in punta di sedia mentre vai in giro a esplorare, nel terrore del prossimo attacco, e non ti spaventa l'idea di dover affrontare un nemico due, tre, dieci volte prima di sconfiggerlo, *Demon's Souls* potrebbe piacerti moltissimo. Magari la guida in allegato questo mese può darti una mano...

Quiz per tutti i gusti

Volevo comprare un *Buzz!* per PS3, ma non so quale scegliere. Quale mi consigliate?

@ Barbara Motta

Tieni presente che su PS3 hai il vantaggio di poter scaricare pacchetti tematici di domande, relative agli argomenti più svariati, direttamente dal PS Store, e che la possibilità di giocare online allunga la longevità di tutti e tre i titoli disponibili. Noi ti consigliamo *Buzz! Un Mondo di Quiz*, che è il più personalizzabile e completo e che permette di giocare online sia da soli che a squadre.



■ I *Buzz!* per PS3 offrono la possibilità di scaricare dallo Store pacchetti di domande aggiuntive a tema.

LA TUA OPINIONE CONTA

Qual è stata la cosa più interessante presentata all'E3?

Move è stato sicuramente uno dei momenti clou dello scorso E3 secondo voi. Ma vi hanno colpito anche *GT5* e *MGS Rising*...



Più che un ninja, un'affettatrice

Bax95

La cosa che mi ha colpito di più dell'E3 di quest'anno è senza dubbio *Metal Gear Solid: Rising*. Oltre che avermi colpito per il "cambio di registro" della saga, il fattore che si possa tagliare qualsiasi cosa da ogni angolazione... beh, mi è sembrato veramente interessante.

Si sapeva già tutto

Bertock

Se devo essere sincero la cosa più interessante è stato il 3DS, in quanto gran parte dei pezzi da 90 della Sony (*Killzone 3*, *InFamous 2*) erano già stati annunciati e in qualche modo mostrato, quindi la sorpresa era minore, però mi ha piacevolmente stupito le possibilità mostrate da *LBP 2*.

Raiden for president

Shinigami

Sinceramente mi ha molto sorpreso il numero dei titoli con cui la Sony intende supportare l'uscita del Move, ma soprattutto sono rimasto incantato di fronte al nuovo *MGS Rising*. Devo dire che la saga non mi è mai interessata più di tanto, ma ora mi sembra che si apra una nuova frontiera per *MGS*, con molta più frenesia e azioni non pianificate dove fare a fette è quello che conta in stile Kratos rabbioso. Non vedo l'ora di comprarlo.

Tanta roba bella

Genesis 94

La cosa che mi ha elettrizzato di più all'E3? Tutto, da *InFamous 2* ad *Assassin's Creed Brotherhood*, passando per *Naruto*, *Metal Gear* e *Gran Turismo 5*. Non c'è che dire, mi conviene cominciare a risparmiare.

Più varietà con Move

LucaRuggieRock

La cosa che ha suscitato maggior interesse in me è senza dubbio il Move. Non ho nessuna voglia di smettere di usare il caro e leggendario DualShock, intendiamoci, ma credo che questa nuova periferica possa garantire una maggiore varietà alla console Sony. Tra una partita e l'altra sarebbe gradevole farsi due tiri a ping pong con il Move.

IL TEMA DEL PROSSIMO MESE:

Cosa ne pensi di PlayStation Plus, il servizio a pagamento del PSN?

@ Manda un'email a playgeneration@edmaster.it, indicando come oggetto "Opinione", oppure posta nel forum (www.playgen.it). Se vuoi, puoi inviarti una foto autorizzandoci esplicitamente alla pubblicazione.

GdR d'altri tempi

Mi piacciono i GdR "classici", e volevo provare *Half Minute Hero*, solo che non lo trovo da nessuna parte...

@ Carmine Lamanna

Se non trovi l'UMD nei negozi puoi semplicemente acquistarlo direttamente dallo Store a 19,99 euro.

Sempre sullo Store puoi trovare una demo del gioco, da scaricare gratuitamente se vuoi provarlo prima di comprarlo. Visti i tuoi gusti, ti consigliamo anche *Holy Invasion of Privacy Badman!* e *3D Dot Game Heroes*, altri due giochi ad altissimo tasso di pixel e originalità.

Uno "spartan" per uno...

Volevo sapere se vedremo mai un *Halo* su PS3.

Un mio amico dice di sì, ma io ci credo poco...

@ Tommaso

E noi siamo d'accordo con te. Per quanto le esclusive "vere" siano sempre di meno (vedi le serie *Final Fantasy* e *Metal Gear*) le saghe che sono controllate direttamente dalle "grandi", come *Mario* o *Zelda* per Nintendo, *Halo* o *Forza* per Microsoft e *God of War* o *Gran Turismo* per Sony, hanno, per svariati motivi, possibilità di "passare



■ *Half Minute Hero* è un adorabile GdR in stile retro, disponibile sia su UMD che sullo Store.

di mano" prossime allo zero. Per quanto sia bello immaginare *Halo* su PS3, insomma, a meno che Microsoft non smetta di produrre console e si dedichi solo al software (cosa MOLTO improbabile al momento, ma che è successa a suo tempo a Sega) la serie resterà su Xbox. Niente Spartan, quindi, ma almeno puoi consolarti con un certo... spartano che è solo su PS3.



■ *Halo* è un'esclusiva Microsoft, e per giunta la casa di Redmond ha diritto di opzione su tutti i futuri giochi Bungie.

Con tutti gli optional

Volevo sapere se *Borderlands* e *Dragon Age* usciranno in edizione GOTY.

@ Paolo Vitaliano

Se per GOTY intendi una versione "tutto compreso", contenente il gioco e tutte le relative espansioni scaricabili uscite fino ad ora, non sarebbe una cattiva idea vista la tipologia dei titoli menzionati. Gli extra disponibili sullo Store, sia per l'uno che per l'altro, sono numerosissimi e longevi, e sarebbe un buon modo di ravvivare l'interesse su due ottimi giochi. Peralto, sembra che per *Borderlands* qualcosa si stia muovendo...

Asfalto da mordere

Usciranno espansioni per *Midnight Club* o devo rassegnarmi ad aspettare il prossimo?

@ Donato Massaro

Dopo i vari pack arrivati sullo Store nel 2008 e i nuovi extra presenti sul Rockstar Social Club, ci sentiamo di dubitare che arrivino altre espansioni di *Midnight Club*. Non resta, quindi, che sperare in un sequel, ma conoscendo la maniacale attenzione al dettaglio di Rockstar e tenendo presente che il team che si occupa di *Midnight Club* ha appena terminato *Red Dead Redemption*, pensiamo che ci voglia ancora un po' di tempo.

» DOMANDE CORTE, RISPOSTE BREVI



Quali saranno i circuiti disponibili in *Gran Turismo 5*?

@ Pasquale Casolaro

Non è ancora stata resa nota la lista completa. Gli ultimi due ad essere annunciati sono stati Roma e Madrid.

Quando uscirà l'aggiornamento di PS3 per il 3D?

@ Gaetano Romano

Per alcuni giochi sono già disponibili gli aggiornamenti per il supporto al 3D. Quanto all'aggiornamento della console, non si sa ancora quando sarà reso disponibile.

Una domanda: la versione italiana di *KH Birth By Sleep* sarà doppiata in italiano?

@ Ivan Tommasini

Saranno inclusi sia il doppiaggio giapponese che quello inglese, ma per l'italiano niente da fare. Dovrai affidarti ai sottotitoli.

Uscirà un *Quake* su PS3?

@ Dario Morello

Dai tempi di *Enemy Territory: Quake Wars* non è più stato annunciato nulla in merito. Se non ce l'hai ancora, puoi provare quello o *Unreal Tournament 3*.

A quando il prossimo *Virtua Fighter*?

@ Diego

In Giappone sono uscite un paio di nuove versioni di *VF 5*, ma solo in sala giochi. Difficile che a breve esca un nuovo capitolo.

PROBLEMI TECNICI

Blocco in Multi

Ogni volta che provo a giocare a *FIFA 10* in multi con un amico, la mia PS3 si blocca e devo spegnerla dall'interruttore posteriore. Che succede?

@ Luigi Pannone

Supponiamo che stiate giocando una partita in multi locale, non online. Alcuni giocatori hanno avuto questo problema già con *FIFA 09*, ma anche allora si presentava raramente. Noi ti proponiamo alcune possibili soluzioni: prova ad assegnare il pad del secondo giocatore allo slot numero 3 invece che 2 nel menu delle impostazioni; Crea un nuovo profilo e usalo solo per il multi; infine, cambia la configurazione dei tasti. Se nessuna di queste tre soluzioni dovesse funzionare, cancella tutti i dati del gioco (installazione, aggiornamenti...) e ricomincia daccapo. ●

Quale connessione?

Vorrei comprare un router Wi-fi, però... non so, mi consigliate di collegare PS3 via Wi-fi o via cavo per avere la massima velocità? E mentre gioco online con PS3 mia sorella può collegarsi a Internet sul PC?

@ Antonio Tavano

In genere, i router Wi-fi hanno anche quattro porte Ethernet, quindi potrai cambiare tipo di connessione in qualsiasi momento senza problemi. Per questioni di velocità (fino a 100 Mbps contro i 43 di una connessione Wi-fi 11g) e per semplicità di configurazione, noi ti consigliamo di collegare la console tramite cavo Ethernet. Il PC di tua sorella potrà collegarsi sia via Wi-fi che via cavo, e l'ampiezza della banda per ciascuna connessione sarà gestita direttamente dal router. Tuttavia, se usi PC e PS3 contemporaneamente, potresti avere qualche problema di lag. ●



■ Se puoi scegliere tra cavo e Wi-Fi, il cavo è sempre la scelta migliore.

Cavi e risoluzioni

Ho una PS3 retrocompatibile e ho appena preso una TV Full HD. Se voglio giocare un gioco PS2 sulla mia PS3, secondo voi, si vede meglio se collego la console con il cavo incluso nella console invece che con l'HDMI?

@ Vincenzo Cresta

No, il cavo HDMI è quello che, in assoluto, ti garantisce la migliore qualità visiva in ogni caso. Il cavo composito non solo offre una risoluzione inferiore, ma i colori appaiono più sbiaditi e la qualità di immagine è nettamente peggiore. Per verificare la differenza sia nell'immagine che nel sonoro, prova tu stesso a collegare prima l'uno e poi l'altro cavo. Certo, anche collegata in HDMI la console non può fare miracoli e dare a un gioco PS2 l'aspetto di un titolo in HD... ●

Pagina mancante (pubblicità)

PARTECIPA ANCHE TU ALLA **COMMUNITY DI PLAYGENERATION!**

Voci dal Forum

Vuoi partecipare ancora di più alla tua rivista preferita? Vuoi conoscere altri appassionati di videogiochi in una community sempre più grande e sempre più vivace? Allora clicca su www.playgen.it e scopri il nostro forum!

LA DISCUSSIONE

Pacchi? Fregature? Sòle da 70 euro cadauna? No problem. PlayGeneration è qui per salvare i lettori e il loro portafogli. E questo è stato anche l'argomento di una delle discussioni più interessanti sul nostro forum...



Spider-Man: la Tela del Ragno. Trattato malissimo da voi, su altri siti dicevano che era carino e io, indeciso, l'ho preso. Rivenduto il giorno dopo. Era meglio se vi ascoltavo.

Spider-Man 3. Tutti i siti e riviste dicevano che faceva schifo. La vostra recensione invece ne parlava bene. Mi sono fidato, l'ho preso e mi ritengo soddisfatto. Queste sono le prime due che mi vengono in mente.

RYONARUSHIMA



Ora leggo (quasi) sempre la recensione prima di procedere all'acquisto di un titolo, ma un po' di tempo fa (ero giovane ed inesperto), mi misi in testa l'idea di voler acquistare *Lupin III: Lupin la Morte, Zenigata l'Amore*. Da quello che leggevo in giro mi sembrava veramente un bel gioco, ma quando vidi la mini-recensione che gli avevate dedicato, all'inizio ci rimasi

male, ma dopo averlo provato da un mio amico non trovai definizione più perfetta di quella che gli avevate dato a suo tempo... la ricordo ancora: "Lupin la morte, Zenigata l'amore...ai giocatori la noia". Mi avete salvato un bel po' di eurozzi!

Il gioco più bello, invece, è stato *Dragon Quest VIII*. A quel tempo non leggevo nemmeno PlayGen e casualmente mi ritrovai il numero 3 (se non sbaglio) davanti agli occhi. Lo sfogliai e lessi tutta la recensione. Non ero affatto amante dei GdR, ma quel 95 mi tentava non poco. Conclusione: l'ho comprato, giocato, vissuto, amato, ed è assolutamente il miglior acquisto (nonché il primo) che ho fatto seguendo i consigli di PlayGeneration. Da quel momento, ho iniziato quindi ad appassionarmi ai GdR, anche se non li amo proprio tutti.

KUROSAKI ICHIGO



Il fiasco evitato: tempo fa volevo acquistare a tutti i costi *Prototype*, ma leggendo la vostra recensione mi sono reso conto che non faceva per me. Ora me l'ha prestato un mio amico, e mi sono sentito senza rancore quando l'ho restituito.

Il capolavoro a scatola chiusa: io reputavo *Fallout 3* un gioco di poco conto, ma leggendo la vostra re-

censione mi sono convinto e mi sono buttato senza pensarci. Ancora oggi, dopo centinaia di ore di gioco, posso essere orgoglioso di aver ascoltato il vostro consiglio, e quindi non posso far altro che ringraziare tutti coloro che rendono PlayGeneration quello che è ora: un aiuto e una fonte di sicurezza per ogni videogiocatore.

DIABLOS1996



Il gioco più importante che ho scoperto con Playgen fu *Fahrenheit*, una delle più grandi avventure su PS2.

Un pacco che ho evitato: *Alpha Protocol*.

FRA_62



Il gioco che ho evitato grazie a Playgen è stato senza dubbio *Alien VS Predator*. Ero intenzionato a comprarlo, ma dopo aver visto quel 73 (o 71?) ho cambiato idea ed ho fatto bene.

Un gioco che ho scoperto è stato senza dubbio *Uncharted 2*, perché fino ad ottobre dell'anno scorso non sapevo quasi nulla di VG, quando comprai il numero con la copertina di *DBZ:RB* lessi il reportage di *U2* e me ne innamorai subito, non ha caso è stato il mio primo gioco per PS3 e il più bello di sempre (per me).

MAG

LE COPERTINE DEI LETTORI

Da questo mese dedicheremo uno spazio alle copertine create dai nostri talentuosi lettori. Vuoi partecipare? Iscriviti al forum, scarica il template e scatena la fantasia!



Zaccloud97 fa del Duffo la superstar assoluta della sua copertina, affiancandolo al suo idolo di sempre Koggima e addirittura rendendolo protagonista, con sua immensa gioia, di un episodio molto, molto speciale di Metal Gear. In basso, un azzurrissimo e censuratissimo dottor Manhattan, mentre nella colonna gialla a lato spicca un roseo e succulento suino, trionfante perfino sull'indiscutibile fascino (?) di Koggima-bis.

ZACLOUD97



Kurosaki Ichigo presenta anche lui una copertina dedicata a Duffman, questa volta affiancato ai protagonisti di Heavy Rain. In basso, il Tonypizzo non sembra convinto del confronto con un noto orso dei videogiochi, mentre il bollino in alto mostra, ancora una volta, il re della tavola (il suino, ovviamente) nell'esercizio delle sue funzioni. Il fascione giallo, dal canto suo, promette procaci fanciulle, gatti buffi e usi alternativi per la console Microsoft.

KUROSAKI



PARLA DEI TUOI GIOCHI PREFERITI. TROVA AMICI PER GIOCARE.

LA COLLEZIONE



■ **Niente da fare: quando uno si innamora di un gioco o di una serie**, c'è poco che possa fare per toglierselo dalla testa. Nel caso di Masotaker, il suo primo, grande amore è stato *Resident Evil*... e si vede!



Resident Evil è stato il mio primo amore, sono passati 12 anni dalla mia prima avventura a Raccon City e ancora oggi mi emoziono come un bambino anche solo per l'annuncio di un nuovo capitolo della saga: è stata la mia serie preferita, la custodisco gelosamente come un piccolo tesoro, altre serie hanno provato a insidiarla in passato, ci ha provato *Metal Gear Solid*, ci ha provato *Onimusha* e ci ha provato *Syphon Filter*, ma *RE* è sempre lì ad aspettarmi, come un vecchio amico che non vedi da tempo e che sai che prima o poi rincontrerai quando meno te lo aspetti. Gli anni sono passati,

adesso non si va più caccia di zombi imbranati ma di pazzi allucinati molto meno spassosi da uccidere e soprattutto ora ci sono tanti altri nuovi modi di divertirsi: c'è *Uncharted*, c'è *Assassin's Creed* e c'è anche *Dead Space*, meccaniche nuove, più spettacolari, più emozionanti, più da film d'azione... Però, di tanto in tanto, tra una sparatoria a Shambala e un volo della fede da una torre di Gerusalemme, la mente torna a quei pomeriggi spensierati a Villa Spencer e un vecchio videogiocatore, nel silenzio del suo salotto, sorride malinconico davanti al suo 42 pollici...

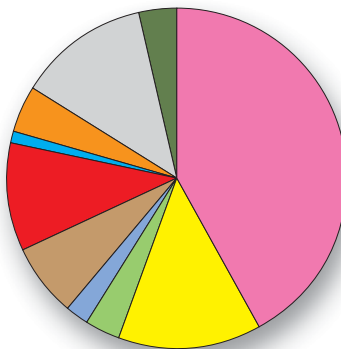
MASOTAKER

IL SONDAGGIO

QUALE SERIE VORRESTI VEDERE TORNARE SU PS3 O PSP?

DINO CRISIS 42,05%
TOMBI 15,64%
TOMBAL 3,41%
FEAR EFFECT 2,27%
FRONT MISSION (QUELLO SERIO, STRATEGICO!) 6,82%

LEGEND OF DRAGON 10,25%
ROUGAGE 1,14%
PARAPPA THE RAPPER 4,55%
VAGRANT STORY 12,50%
COLONY WARS 3,41%



Dino Crisis è ovvio anche se non mi dispiacerebbe un *Legend of Dragoon*, titolo sottovalutato a mio avviso. Poi spero e prego sempre per vedere in questa generazione due saghe che si sono fermate sulla cara PS2: *Onimusha* e *The Legacy of Kain Series* (*Soul Reaver* su tutti ma anche un bel *Blood Omen*)

ACQUARIUM

voglio su PS3 non PSP!

RAMIEL



Certo che siete cattivi, come si fa a sceglierne uno solo? A me interessano *Dino Crisis*, *Tombi*, *Legend of Dragoon* e *Vagrant Story*, praticamente ho fatto la conta per scegliere, e come serie che non avete messo vorrei *Rival Schools* e *Parasite Eve* (lo



Parappa the Rapper mi piace un casino, quando ero piccolo ci giocavo con la mia PS1. Ci giocavo tutti i giorni cercando di andare avanti dopo quella gallina!

PITOCARB

LA CLASSIFICA UFFICIALE DEL FORUM

Con i primi due posti praticamente immobili, troviamo però un paio di sorpassi eccellenti nella classifica di questo mese, con *Mat-test09* che si aggiudica il terzo gradino del podio ai danni di *Baldagiovane86*, e uno scatenatissimo *Bombberman* che scala ben due posizioni piazzandosi al sesto posto.



1. KINGDOM_CLEMENTE - trofei 2609 - livello 18 - 22% 39 platini



2. UNIKO90 - trofei 1562 - livello 17 - 67% - 44 platini



3. MATTEST09 - trofei 1958 - livello 16 - 12% - 30 platini



4. BALDAGIOVANE86 - trofei 1850 - livello 15 - 42% 20 platini



5. SUPERTAYO10 - trofei 1671 - livello 15 - 12% - 19 platini



6. BOMBERMAN - trofei 1568 - livello 14 - 46% - 13 platini



7. TRIXSTERIO - trofei 1333 - livello 14 - 38% - 25 platini



8. SHARINGAN - trofei 1378 - livello 14 - 54% - 23 platini



9. SOLDIER_OF_ROME - trofei 1359 - livello 14 - 31% - 21 platini



10. AMEDEO91 - trofei 1237 - livello 13 - 93% - 20 platini



11. MARDUK74 - trofei 1312 - livello 13 - 93% - 16 platini



12. POON81 - trofei 1155 - livello 13 - 78% - 20 platini



13. RYONARUSHIMA - trofei 1132 - livello 13 - 73% - 23 platini



14. LUSIO89 - trofei 1261 - livello 13 - 72% - 16 platini



15. IRONBOXE - trofei 1423 - livello 13 - 71% - 2 platini



16. MARKO_GECO - trofei 1146 - livello 13 - 67% - 20 platini



17. RAZZAROMANA - trofei 1160 - livello 13 - 55% - 16 platini



18. SPAREGA - trofei 1137 - livello 13 - 53% - 20 platini



19. YGORR - trofei 1120 - livello 13 - 46% - 16 platini



20. ALEXJ10 - trofei 1031 - livello 13 - 21% - platini 15

RE ONLINE. SCOPRI NOTIZIE E CURIOSITA' SU



Pagina mancante (pubblicità)

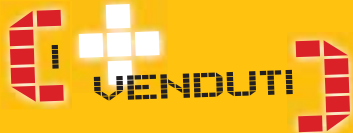
Pagina mancante (pubblicità)

PIÙ DI 150 TITOLI RECENSITI!

I migliori giochi per la tua PlayStation

Tutte le informazioni di cui hai bisogno per non fare acquisti sbagliati.

DATI LIMITATI ALLE PIATTAFORME SONY



■ **Red Dead Redemption** resta al comando. Perché quando l'uomo con la pistola incontra il bambino con la bacchetta magica...

- 1 **Red Dead Redemption** [E]
- 2 **LEGO Harry Potter: Anni 1-4** [N]
- 3 **Tiger Woods PGA Tour 2011** [N]
- 4 **Mondiali FIFA Sudafrica 2010** [D]
- 5 **Demon's Souls** [N]
- 6 **Naughty Bear** [N]
- 7 **Call of Duty: Modern Warfare 2** [D]
- 8 **Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate** [U]
- 9 **UFC Undisputed 2010** [D]
- 10 **Blur** [D]



■ **Demon's Souls** entra di forza nella parte alta della classifica.

PS3

AZIONE

	ALPHA PROTOCOL » SEGA » € 69,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un gioco di spionaggio che combina elementi d'azione, stealth e GdR. Offre grande libertà nella scelta delle strategie da usare.	79
	ARMY OF TWO: THE 40TH DAY » EA GAMES » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Due mercenari combattono per sventare la minaccia terroristica che incombe su Shanghai. Breve, ma intenso.	84
	BAYONETTA » SEGA » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Spettacolare, profondo, vibrante, originale: Bayonetta è ufficialmente la nuova regina degli action!	95
	BIONIC COMMAND » CAPCOM » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un classico riletto in chiave moderna che esalta per l'azione intensa e per gli esigenti elementi da gioco di piattaforma.	88
	BRÜTAL LEGEND » EA GAMES » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Uno spassoso viaggio nel mondo del metal, tra azione, corse in auto e battaglie. È minato da difetti tecnici e strutturali.	83
	DEVIL MAY CRY 4 Prezzo budget » CAPCOM » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Il mix "stylish" di azione e avventura firmata Capcom torna con l'eccezionale qualità a cui la serie ci ha abituati sin dalle origini.	93
	DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE » KOEI » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Azione dai controlli semplici e accessibili. È ambientato nella Cina feudale e ha una modalità cooperativa online.	86
	HEAVENLY SWORD Prezzo budget » SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Realizzazione tecnica inarrivabile, ma breve e ripetitivo, complice un sistema di combattimento non sfruttato a dovere.	82
	IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY » S05 GAMESTREET » € 39,90 » 1-16 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 7+ Battaglie aeree che diventeranno sia gli amanti dei simulatori sia i giocatori in cerca di qualcosa di diverso dal solito.	87
	LOST PLANET 2 » CAPCOM » € 69,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un gioco d'azione con ambientazione futuristica, un'eccellente modalità cooperativa ed entusiasmanti scontri a fuoco.	83
	MINI NINJAS Prezzo budget » EIDOS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+ Un gioco di ninja originale, spassoso e dall'estetica ricerca. Il suo svolgimento variegato ti conquisterà subito.	83

	NAUGHTY BEAR Nuovo! » S05 GAMES » € 49,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Nel ruolo di un orso di peluche dovrai massacrare gli altri pupazzi. Originale, ma breve e pieno di difetti tecnici.	65
	NINJA GAIDEN SIGMA 2 » TECMO » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Una sfida per veri ninja: lunga, difficile e maledettamente spettacolare. Molti gli extra esclusivi per PS3.	90
	RATCHET & CLANK A SPASSO NEL TEMPO » SONY » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+ La classica formula a base di azione e piattaforme per una divertente avventura che chiude la trilogia di R&C.	92
	SCONTRO TRA TITANI » NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un'avventura di ambientazione mitologica, simile per molti versi a God of War ma molto meno varia e spettacolare.	72
	TCOR: ASSAULT ON DARK ATHENA Prezzo budget » ATARI » € 29,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un ottimo mix di azione e stealth, corredato dall'ulteriore attrattiva di un eroe carismatico e di un secondo gioco incluso.	79
	TRANSFORMERS: LA BATTAGLIA PER CYBERTRON Nuovo! » ACTIVISION » € 69,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un'avventura lunga, varia e appassionante, anche se priva di idee originali. Di gran lunga superiore a La Vendetta del Caduto.	82

GDR

	3D DOT GAME HEROES » ATLUS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+ Un gioco di ruolo ispirato ai capisaldi del genere e zeppo di citazioni e omaggi. Particolarissimo lo stile grafico retrò.	87
	DEMON'S SOULS » NAMCO BANDAI » € 64,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un GdR d'azione profondo, vasto, dai toni adulti e straordinariamente difficile. Se cerchi una vera sfida, devi farlo tuo.	91
	DRAGON AGE: ORIGINS » EA GAMES » € 54,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un gioco di ruolo maturo, di stampo fantasy e con struttura aperta. I fan del genere non dovrebbero lasciarsi scappare.	90
	FALLOUT 3: GOTY » BETHESDA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un Oblivion post-apocalittico eccellente per longevità e libertà. Questa versione contiene tutte le espansioni uscite.	94
	FINAL FANTASY XIII » SQUARE ENIX » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un gioco di ruolo che sorprende per la grafica e il sistema di combattimento profondo, ma non per trama e personaggi.	90
	RESONANCE OF FATE » SEGA » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Ambientazione originale e combattimenti spettacolari, a metà tra turni e azione. È un GdR complesso, destinato ai più esperti.	84

3 ragioni per giocare a...

Transformers: La Battaglia per Cybertron



1. ROBOT CARISMATICI. Dopo l'ultimo mediocre tie-in, *La vendetta del Caduto*, i Transformers tornano con un titolo all'altezza della loro fama.

2. DIVERTENTE E FRENETICO. E le meccaniche non sono troppo originali, ma le sparatorie e la varietà di situazioni lo rendono un buon gioco d'azione.

3. LONGEVO E COMPLETO. La Campagna dura circa 12 ore e può essere affrontata con due amici in cooperativa online. Poi ci sono le 6 modalità per 10 giocatori...

AVVENTURA



ASSASSIN'S CREED II

» UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Il buon mix tra i vari elementi del gioco lo rende un'avventura tra le migliori disponibili sulla piazza.

VOTO 91



BATMAN ARKHAM ASYLUM GOTY

» EIDOS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Azione, stealth e un quadro tecnico da urlo. È arricchito da tutti i DLC e da una modalità 3D compatibile con qualsiasi TV.

VOTO 80



DANTE'S INFERNO

» ELECTRONIC ARTS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura trucculenta, in stile *God of War*, con un'ambientazione evocativa. La struttura di gioco non apporta novità.

VOTO 83



DARKSIDERS

» THQ » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura che stupisce per caratterizzazione artistica, varietà, longevità e una serie di trovate interessanti.

VOTO 90



DEAD SPACE

» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Comparto tecnico, atmosfere e combattimenti rendono questo nuovo esperimento il survival horror dell'anno.

VOTO 91



GOD OF WAR III

» SONY » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Una delle migliori avventure d'azione disponibili per PS3: adrenalinica, violenta e dotata di un comparto tecnico d'eccellenza.

VOTO 97



GOD OF WAR COLLECTION

» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Include i primi due GoW pubblicati per PS2. Due avventure superbe, ritoccate nella grafica e proposte a un prezzo irresistibile.

VOTO 93



GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY

» ROCKSTAR » € 49,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Due avventure che ampliano l'universo di GTA IV, nuovi protagonisti e modalità multiplayer inedite. Il prezzo è imbattibile.

VOTO 92



GRAND THEFT AUTO IV

» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Il gioco che non dovrebbe mai mancare in nessuna soffitta PS3. Un titolo immenso ed elettrizzante.

VOTO 97



HEAVY RAIN

» SONY » € 44,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un thriller con una trama profonda e ricca di colpi di scena. È un "film interattivo" da giocare a colpi di QTE. Indimenticabile.

VOTO 93



JUST CAUSE 2

» EIDOS » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un'avventura esplosiva, un sandbox che riprende elementi di GTA IV e Mercenaries: frenesia, libertà, varietà e divertimento.

VOTO 83



METAL GEAR SOLID 4

» KONAMI » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un intreccio narrativo indimenticabile: l'ennesimo trionfo di una serie che continua a stupire. Un must imperdibile.

VOTO 97



PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE

» UBISOFT » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un'avventura varia e divertente, ma non all'altezza dei capolavori del genere. Se non sei proprio un novizio lo finirai in poche ore.

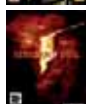
VOTO 78



RED DEAD REDEMPTION

» ROCKSTAR » € 69,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura epica con un'ambientazione unica: il Vecchio West. È vario, immenso e graficamente superbo.

VOTO 97



RESIDENT EVIL 5

» CAPCOM » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Avvincente, spettacolare, lungo... *Resident Evil 5* è senza dubbio una delle migliori avventure d'azione per PS3.

VOTO 95



TOY STORY 3

» DISNEY » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Vario, curato, divertente e intriso della magica atmosfera del film. Imperdibile per i più piccoli e per i fan di Woody e Buzz.

VOTO 83



UNCHARTED 2: IL COVO DEI LADRI

» SONY » € 64,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un'avventura unica, che appassiona dall'inizio alla fine e stupisce per l'ottimo online. Uno dei migliori titoli PS3.

VOTO 97



YAKUZA 3

» SEGA » € 69,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 18+
Un "romanzo criminale" ambientato in Giappone, vastissimo e carico di atmosfera. È totalmente in inglese.

VOTO 91

PICCHIADURO



DRAGON BALL Z RAGING BLAST

» NAMCO BANDAI » € 59,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Graficamente pregevole, e finalmente con un numero degno di personaggi e modalità. Peccato per le poche novità.

VOTO 85



SOULCALIBUR IV

» NAMCO » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro straordinario, ricco ed estremamente galvanizzante. Ti stregherà anche se non sei un amante del genere.

VOTO 92



SUPER STREET FIGHTER IV

» CAPCOM » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il miglior picchiaduro per PS3. Mantiene la struttura di *Street Fighter IV* e aggiunge lottatori, opzioni e modalità di gioco.

VOTO 96



TEKKEN 6

» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il picchiaduro più completo sulla piazza, con 40 lottatori e numerose modalità di gioco. I fan della saga lo adoreranno.

VOTO 90



UFC UNDISPUTED 2010

» THQ » € 64,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro profondo e molto curato, che ricrea alla perfezione i combattimenti di arti marziali miste.

VOTO 84



WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010

» THQ » € 49,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Una simulazione di wrestling spettacolare e completa, con ancora più opzioni, modalità di gioco e lottatori.

VOTO 80

IL MEGLIO PER PS3

NOI STIAMO GIOCANDO A...

Singularity

ACTIVISION SPARATUTTO

(N)



Dopo le abbuffate belliche di *Modern Warfare 2* e *Bad Company 2* ci stiamo dedicando a uno sparattutto gradevole, a base di mostruosità fantascientifiche, in stile *Bioshock*. Ogni tanto ci vuole...

Red Dead Redemption

ROCKSTAR AVVENTURA

↓

Demon's Souls

NAMCO BANDAI GDR

↓

Transformers: La Battaglia per Cybertron

ACTIVISION AZIONE

(N)

Toy Story 3

DISNEY AVVENTURA

(N)

I VOSTRI PREFERITI

Red Dead Redemption

ROCKSTAR AVVENTURA

⌵



L'epopea western di Rockstar continua a dominare la classifica di mezzo mondo. L'autunno si prospetta davvero caldo e manca ancora molto alla fine del 2010, ma potrebbe essere davvero il gioco dell'anno.

CoD Modern Warfare 2

ACTIVISION SPARATUTTO

↑

God of War III

SONY AZIONE

↓

Battlefield Bad Company 2

EA SPARATUTTO

↑

Fallout 3 GOTY

BETHESDA GDR

↑

■ *Fallout 3 GOTY* non passa mai di moda. Chissà se New Vegas riuscirà a farlo dimenticare...



Generation 12



» Zone of the Enders: The 2nd Runner

Una saga cult creata da Hideo Kojima, composta dai due capitoli per PS2, un titolo per GameBoy Advance e una serie di anime. Da tempo il creatore di MGS parla di un terzo episodio, ma non c'è niente di ufficiale.



» Transformers: La battaglia per Cybertron

Quando si parla di robot giganti è impossibile non tirare in ballo i mitici Transformers. Dopo le immortali action figure e un ottimo sparattutto per PS2, questi eroi di lamiera tornano ai vecchi fasti lasciandosi alle spalle gli ultimi, pessimi tie-in.

PER AIUTARCI A STILARE QUESTA LISTA MANDA UNA E-MAIL A:
playgeneration@edmaster.it



Gran Turismo 5

» PS3 » SONY » GUIDA » NOVEMBRE

Hai già divorato il reportage di questo mese, giusto? Ora che c'è una data d'uscita ufficiale, l'attesa si fa spasmodica.



Castlevania: Lords of Shadow

» PS3 » ACTIVISION » AZIONE » AUTUNNO
Sembra aver bisogno di alcuni ritocchi, soprattutto dal punto di vista tecnico, ma promette bene, ha stile... ed è Castlevania!



Kingdom Hearts: Birth by Sleep

» PSP » SQUARE ENIX » CDR » SETTEMBRE
Dopo aver sviscerato quel capolavoro di MGS: Peace Walker, tieni in caldo la tua PSP: il nuovo Kingdom Hearts è ormai alle porte.



GUIDA



BLUR

» ACTIVISION » € 69,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un frenetico arcade simile a ModNation Racers ma con uno stile grafico più realistico. Tecnicamente non è impeccabile.

87



COLIN MCRAE DIRT 2

» CODEMASTERS » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Galvanizzante, longevo e stracolmo di opzioni, Colin McRae DIRT 2 è molto più di un semplice gioco di rally.

93



FUEL

Prezzo budget

» CODEMASTERS » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un arcade con veicoli ben differenziati e una discreta libertà nel percorrere scenari enormi. Leggermente monotono.

83



GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

Prezzo budget

» SONY » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Non sorprende per numero di auto e circuiti, ma il sistema di guida, il fotorealismo e l'online ne fanno un titolo eccellente.

94



MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

Prezzo budget

» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Gare adrenaliniche, scenografiche e ricche di opzioni, che ti terranno incollato al volante per molto, molto tempo.

91



MODNATION RACERS

» SONY » € 69,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un divertentissimo arcade con la possibilità di creare e condividere piloti, kart e tracciati. LittleBigPlanet a quattro ruote!

80



MOTO GP 09/10

» CAPCOM » € 64,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un titolo molto vasto, completo di classi 125, 250 e MotoGP e arricchito da numerose modalità. Tecnicamente non è granché.

80



MOTORSTORM PACIFIC RIFT

Prezzo budget

» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

MotorStorm torna con il suo ritmo travolgente, nuove modalità e circuiti inediti molto più vari rispetto al passato.

91



NEED FOR SPEED SHIFT

» EA » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un simulatore bilanciato e coinvolgente, anche se non riesce a superare sotto nessun aspetto i "pesi massimi" del genere.

91



SBK X SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

» MILESTONE » € 59,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Una simulazione completa, appassionante e adatta sia ai novizi che agli esperti delle due ruote.

85



SONIC & SEGA SUPERSTARS RACING

» SEGA » € 54,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un arcade di corse, semplice e immediato. Punta sul fascino degli eroi Sega e sulla modalità multiplayer.

78



SPLIT/SECOND VELOCITY

» DISNEY INT. » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Una vera e propria scarica di adrenalina. È un arcade di guida che sorprende e affascina fin dalla prima gara.

91

SPARATUTTO



ALIENS VS. PREDATOR

» SEGA » € 59,90 » 1-18 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Scegli se giocare come Alien, Predator o marine, sfruttando le caratteristiche di ciascuna specie.

71



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

» EA GAMES » € 64,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Uno sparattutto a sfondo bellico con una deludente Campaign in singolo, ma con il miglior multiplayer sulla piazza.

92



BIOSHOCK 2

» 2K GAMES » € 39,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Se hai apprezzato il primo BioShock, lo amerai. Lo stile e l'ambientazione del predecessore, con in più il multiplayer.

91



BORDERLANDS

» 2K GAMES » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparattutto con elementi da GDR ambientato su un brullo pianeta alieno. Gioca da solo o con tre amici, anche online.

90



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

» ACTIVISION » € 69,99 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Come MW, meglio di MW. Uno sparattutto eccezionale da ogni punto di vista, con diverse interessanti novità.

94



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

» UBISOFT » € 39,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un originale FPS che ti appassionerà, se ti farai catturare dall'ambientazione western. Buono anche l'Online.

80



FAR CRY 2

Prezzo budget!

» UBISOFT » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparattutto che scommette su un'impostazione alla GTA ottenendo ottimi risultati in tutto, tranne nell'online.

90



F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

Prezzo budget!

» WARNER » € 19,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparattutto horror dalle atmosfere tese e agghiaccianti. Grafica altalenante, ma emozioni assicurate.

91



KILLZONE 2

Prezzo budget!

» SONY » € 29,90 » 1-32 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno degli sparattutti più avvincenti del catalogo PS3, reso ancora più memorabile da un multiplayer Online massiccio.

97



MAG

» SONY » € 49,90 » 256 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Una guerra per 256 giocatori, da combattere rigorosamente in Rete. Le meccaniche funzionano, la grafica non è il massimo.

82



RESISTANCE 2

Prezzo budget!

» SONY » € 29,90 » 1-60 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Uno sparattutto ineccepibile, splendido e adrenalinico. Storia, ambientazione e giocabilità ti lasceranno a bocca aperta.

93



WOLFESTEIN

» ACTIVISION » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un classico che ha saputo adattarsi ai tempi moderni senza perdere i suoi segni d'identità: intrattenimento e azione.

79

con robot giganti!



» Armored Core: For Answer

Armored Core è la serie di mech per eccellenza e ha toccato con vari capitoli tutte le console Sony. Lo stesso vale per Gundam, anche se gli ultimi episodi in stile "Dynasty Warriors" non erano esattamente dei capolavori.



» Ring of Red

I mech sono stati protagonisti di titoli di vario genere. Prendi gli strategici, ad esempio: Ring of Red di Konami e i Front Mission di Square sono due vere istituzioni. Il nuovo Front Mission Evolved, in uscita quest'anno per PS3, avrà invece un'impronta più action.

MUSICALE

	BAND HERO » ACTIVISION » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Se non senti il rock dentro e Guitar Hero ti sembra troppo ostico, Band Hero può costituire un buon compromesso pop. 71
	DJ HERO » ACTIVISION » € 99,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Nel ruolo di un DJ dovrai remixare oltre 100 brani. Le meccaniche funzionano alla grande, ma il repertorio in parte delude. 91
	GUITAR HERO 5 » ACTIVISION » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Nuove opzioni per l'ennesima incursione nel mondo di GH. Include 85 brani, seppure non molto emozionanti. 79
	ROCK BAND 2 » EA GAMES » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Innova poco rispetto al predecessore, ma rimane un gioco musicale quasi infinito e divertentissimo, sia da solo che con amici. 93
	ROCK BAND GREEN DAY » EA » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un Rock Band dedicato al celebre gruppo punk-rock, con 47 brani ed extra di ogni genere. Se ti piacciono i Green Day... 84
	SINGSTAR VOL. 3 (+ MICROFONI) Prezzo budget! » SONY » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ 30 brani inediti per cantare con gli amici, oltre a nuove opzioni per la comunità Online di SingStar... Il re della festa. 92

SPORT

	MONDIALI FIFA SUDAFRICA 2010 » EA SPORTS » € 69,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Una simulazione eccellente, che recupera tutte le qualità di FIFA 10 e ricrea alla perfezione l'atmosfera del Mondiale. 91
	FIFA 10 » EA SPORTS » € 39,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Una simulazione calcistica a 360°, sorretta da una montagna di opzioni e da un comparto ludico assolutamente ottimo. 93
	FIGHT NIGHT ROUND 4 » EA SPORTS » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Se ami la boxe, su PS3 non troverai una simulazione più reale, impressionante e coinvolgente di questa. 94
	NBA 2K10 » 2K SPORTS » € 59,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un simulatore completo, ricco di opzioni e modalità di gioco e con un sistema di controllo profondo. Davvero spettacolare. 92
	NBA LIVE 10 Prezzo budget! » EA SPORTS » € 29,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un gioco di pallacanestro accessibile e completo che ricrea le emozioni della NBA. Ottimo, ma c'è spazio per migliorare. 89

	PRO EVOLUTION SOCCER 2010 » KONAMI » € 39,90 » 1-7 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Una simulazione calcistica più convincente di PES 2009, capace di divertire a dispetto delle sue imperfezioni. 94
	SKATE 3 » EA GAMES » € 64,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un gioco di skateboard ricco di opzioni e con un online davvero epico. Se ti piace il genere, è un acquisto obbligato. 91
	TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 11 » EA SPORTS » € 69,90 » 1-24 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ È la miglior simulazione di golf sulla piazza. La nuova edizione include la Ryder Cup e una modalità online più ricca. 89
	TOP SPIN 3 Prezzo budget! » 2K SPORTS » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un gioco di tennis esigente e realistico. Il quadro tecnico è eccellente, lo spettro di opzioni di modalità più che abbondante. 90
	VIRTUA TENNIS 2009 » SEGA » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un accessibile tennis arcade che coinvolge e diverte già dalla prima partita pur non offrendo una grafica sorprendente. 87

VARI

	BUZZ! QUIZ TV + BUZZER » SONY » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Divertente quanto i capitoli per PS2 e ora con la possibilità di sfidare online altri concorrenti da tutto il mondo. 90
	EYE PET + TELECAMERA » SONY » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+ Sfruttando il PlayStation Eye, incluso nella confezione, potrai interagire con il tuo cucciolo virtuale, l'averlo e curarlo. 85
	KATAMARI FOREVER Prezzo budget! » NAMCO BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Far rotolare una sfera per raccogliere oggetti sempre più grandi può sembrare una follia... Ma è una follia a dir poco spassosa. 88
	LITTLEBIGPLANET Prezzo budget! » SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+ Un gioco di piattaforme rivoluzionario, che stimola a immaginare, creare e condividere mondi. 96
	SCENE IT? CIAK! SI GIRA! » WARNER » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Domande e risposte sul mondo del cinema, in puro stile Buzz!. È compatibile con i Buzzer, ma manca di originalità. 78
	TIME CRISIS 4 + G-CON » NAMCO » € 89,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Una conversione eccellente accompagnata da una nuova pistola, più precisa e versatile. Dispiace solo che duri così poco. 80
	TORNADO OUTBREAK Prezzo budget! » KONAMI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+ Controlla il tornado e radi al suolo luna park o intere città. Diverte nonostante il comparto tecnico scadente. 79

I MIGLIORI PLATINUM

PS3

■ Resident Evil 5 si trova in giro a prezzi stracciati, dopo l'uscita dell'edizione Gold.

1	Uncharted 2	≡
2	Fallout 3	↑
3	Street Fighter IV	↓
4	FIFA 10	↑
5	GTA IV	≡
6	LittleBigPlanet	↑
7	Metal Gear Solid 4	≡
8	InFamous	↓
9	Resident Evil 5	N
10	Batman Arkham Asylum	↓

PSP

1	Monster Hunter Freedom Unite	≡
2	FIFA 10	≡
3	Pack GTA Liberty City Stories + Vice City Stories	≡
4	God of War Chains of Olympus	↑
5	Crisis Core FFVII	≡
6	Patapon 2	↓
7	Midnight Club L.A. Remix	≡
8	WipEout Pulse	≡
9	Silent Hill Origins	↑
10	Phantasy Star Portable	N

■ Phantasy Star Portable è stato incluso tra i "PSP Essentials". Non è un capolavoro, ma a 10 euro...





■ **MGS Peace Walker** sta raccogliendo tutto il successo che merita.



- 1 **Metal Gear Solid: Peace Walker** [N]
- 2 **Mondiali FIFA Sudafrica 2010** [D]
- 3 **ModNation Racers** [D]
- 4 **Assassin's Creed: Bloodlines** [E]
- 5 **Football Manager 2010** [U]
- 6 **FIFA 10** [D]
- 7 **Pro Evolution Soccer 2010** [U]
- 8 **Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate** [D]
- 9 **Ben 10: Alien Force - Vilgax Attacks** [U]
- 10 **Iron Man 2** [D]



■ **ModNation Racers** sfreccia sul rettilineo finale e riconquista il podio.

PSP

AVVENTURA



ASSASSIN'S CREED BLOODLINES

» UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Il ritorno "portatile" di Altair delude su tutti i fronti. Tecnicamente lacunoso e molto poco divertente.

VOTO 59



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Kratos si scatena su PSP con un'avventura così brillante da tutti i punti di vista da apparire indistinguibile dagli episodi per PS2.

Prezzo budget

VOTO 94



GTA CHINATOWN WARS

» ROCKSTAR » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

La visuale ricorda i primi, classici GTA, ma la sostanza è quella, gustosissima, degli episodi più recenti.

VOTO 90



GTA LIBERTY CITY STORIES + VICE CITY STORIES

» ROCKSTAR » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Ottima raccolta che include i due GTA usciti finora per il portatile Sony. Un must per tutti i giocatori.

Prezzo budget

VOTO 94



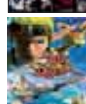
HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE

» EA » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Il gioco non dura molto e la cura per i dettagli è deludente, ma i fan più accaniti di Harry Potter sapranno apprezzarlo.

Prezzo budget

VOTO 77

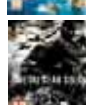


JAK & DAXTER: SIFDA SENZA CONFINI

» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Jak debutta su PSP con un'avventura divertente ed estremamente varia. La strana coppia è tornata, più in forma che mai!

VOTO 87



METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

» KONAMI » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno dei migliori capitoli della saga: un'avventura divertente, emozionante, varia e rigiocabile. Peccato manchi l'online.

VOTO 98

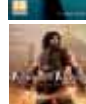


OBSCURE: THE AFTERMATH

» KOCH MEDIA » € 29,90 » 2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un survival horror appassionante, grazie soprattutto a una trama curata. Splendido se giocato in cooperativa con un amico.

VOTO 86



PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE

» UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Sviluppato in 2D, il nuovo Prince of Persia è un mix di salti, azione ed enigmi. Peccato manchi di profondità e carisma.

VOTO 76



SILENT HILL ORIGINS

» KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Angosciante come un SH per PS2. E tra grafica, trama, enigmi e combattimenti, Origins si classifica tra i migliori giochi PSP.

Prezzo budget

VOTO 93



SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

» KONAMI » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura angosciante ma del tutto priva d'azione. Riprende l'ambientazione del primo SH, con meccaniche innovative.

VOTO 81

GUIDA



BURNOUT DOMINATOR

Prezzo budget

» EA GAMES » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Corse a ritmo serrato in mezzo al traffico e una sana dose di sfida rendono questo gioco di guida un vero must.

VOTO 90



F1 2009

» CODEMASTERS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Il miglior simulatore di Formula 1 per PSP. Vanta la licenza ufficiale per le auto, i tracciati e le piste di questa stagione.

VOTO 88



GRAN TURISMO

» SONY » € 29,90 » 4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Uno dei migliori giochi di guida per PSP, nonostante la mancanza di una modalità carriera completa e longeva.

VOTO 85



MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX

Prezzo budget

» ROCKSTAR » € 19,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un'autentica meraviglia, sbalorditiva in ogni suo comparto. Eccezionali i controlli e il coinvolgimento.

VOTO 92



MODNATION RACERS

» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un brillante arcade con tutte le qualità della versione PS3, nonostante gli inevitabili tagli. Presenti anche l'editor e l'Online.

VOTO 86



MOTO GP

Prezzo budget

» NAMCO » € 19,90 » 8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Brucia l'asfalto in un GP quanto mai realistico e con dei comandi impeccabili. Peccato che ci siano solo otto circuiti.

VOTO 88



MOTORSTORM ARCTIC EDGE

» SONY » € 29,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un ottimo arcade che cattura lo spirito selvaggio delle gare offroad delle versioni per PS3. Include gare online.

VOTO 91

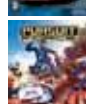


OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

» SEGA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Questo remake del popolarissimo arcade di Sega rappresenta una piccola perla di tecnica e giocabilità per la tua PSP.

VOTO 86



PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE

Prezzo budget

» SEGA » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un titolo concitato che fonde guida, salti e scontri a fuoco. Godibile, ma ci sono alternative migliori.

VOTO 80



RIDGE RACER 2

Prezzo budget

» NAMCO » € 19,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un arcade che non apporta alcun miglioramento rispetto all'originale, ma rimane comunque un ottimo titolo.

VOTO 92



SBK 09

» BLACK BEAN » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Realizzazione passabile e gare con controlli arcade o simulativi, ma nessuna novità di rilievo rispetto allo scorso anno.

VOTO 78



WIPEOUT PULSE

Prezzo budget

» SONY » € 9,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Vertiginose gare futuristiche valorizzate da opzioni inedite, controlli privi di sbavature e una grafica mozzafiato.

VOTO 89

E tu, che voto daresti a...

God of War

@ Gabriella Benvenuti (e-mail)

Beh, tutto qui?

Mi hanno prestato tutti e tre i capitoli e non capisco come facciano ad aver preso quei voti incredibili. Sono giochi con una grafica splendida, anche divertenti, ma diventano subito ultraripetitivi: tutto il tempo a pestare sui tasti per ammazzare nemici. Buoni titoli, ma troppo brevi e poco vari. ●

VOTO 85 Una saga affascinante, con un'ottima ambientazione e grafica senza paragoni. Ma è troppo ripetitiva!

Final Fantasy XIII

@ L'Esperto (e-mail)

Final Fantasy Flop

È una delusione su tutti i fronti, se si eccettua il comparto grafico e la trama. Non si fa che procedere lungo stretti corridoi, con battaglie semplicissime e dialoghi ammorbanti. Non ci sono città o missioni secondarie, e il sistema di evoluzione dei personaggi è tutto fuorché appagante. Peggior Final Fantasy di sempre. ●

VOTO 60 Un gioco di ruolo trascurabile, un insulto ai fan della saga. Con 30 euro vi scaricate FFVII, FFVIII e FFIX...

Red Dead Redemption

@ Mario Sagone (e-mail)

Il gioco perfetto

I GTA erano giochi eccezionali, ma stavano cominciando a stancare. Rockstar, che la sa lunga, ha cambiato le carte in tavola e se n'è uscita con una storia profonda e varia, e con il miglior finale di sempre! La grafica e la giocabilità sono il massimo, così come la longevità: 20 ore solo per le missioni principali e un multiplayer da urlo. ●

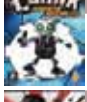
VOTO 100 Devi giocarlo a tutti i costi, anche se non sei un appassionato di western. È il gioco perfetto che aspettavo da anni.



AZIONE


ARMY OF TWO THE 40TH DAY
 » EA » € 29,90 » 1-GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
 Un titolo breve e fin troppo semplice. Dà il meglio in compagnia di un amico, ma è comunque un gioco mediocre. **VOTO 59**


CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
 » KONAMI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Un classico dell'azione torna in forma smagliante grazie a un portentoso "restyling" e tanti extra di lusso. **VOTO 91**

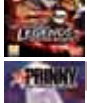

CLANK AGENTE SEGRETO
 » SONY » € 24,90 » 1-GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
 Clank diventa protagonista di un gioco d'azione che fonde con classe umorismo, meccaniche di gioco e qualità tecnica. **VOTO 89**


KILLZONE LIBERATION **Prezzo budget**
 » SONY » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
 Uno dei migliori giochi d'azione in circolazione su PSP e soprattutto uno dei più divertenti in multiplayer. **VOTO 92**

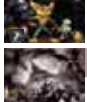

LEGO INDIANA JONES II
 » ACTIVISION » € 39,95 » 1 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
 È divertente e scanzonato come la versione per PS3, ma ha un difetto grave: manca il multiplayer, vera anima del gioco. **VOTO 83**


MANHUNT 2 **Prezzo budget**
 » ROCKSTAR » € 19,90 » 1 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
 Un tetro gioco d'azione e stealth che, per il tasso di violenza elevato, risulta adatto solo a un pubblico adulto. **VOTO 86**


METAL SLUG XX **Nuovo!**
 » SNK PLAYMORE » € 29,90 » 1-2 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Un arcade vecchio stampo in cui raccogliere armi, sparare e saltare. Intrattiene, ma è breve e non porta novità di rilievo. **VOTO 79**


NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS: AKATSUKI RISING
 » BANDAI » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Un gioco d'azione con protagonista Naruto che non soddisferà i fan, a causa del sistema di combattimento poco profondo. **VOTO 59**


PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO?
 » DIGITAL BROS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+
 Un divertentissimo mix di azione e platform, il tutto in 2D. Una chicca imperdibile. **VOTO 81**


RATCHET & CLANK L'ALTEZZA NON CONTA **Prezzo budget**
 » SONY » € 19,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
 Poche avventure su PSP possono vantare una simile varietà di gioco e una realizzazione tecnica altrettanto curata. **VOTO 91**


RESISTANCE RETRIBUTION
 » SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
 Il comparto grafico sbalorditivo e le meccaniche e il ritmo galvanizzanti ne fanno uno dei titoli migliori per PSP. **VOTO 92**


STAR WARS BATTLEFRONT SQUADRONE SPECIALE
 » REBELLION » € 29,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Azione intensa, ritmo frenetico e una originale modalità strategica bilanciano un comparto tecnico migliorabile. **VOTO 75**


STAR WARS IL POTERE DELLA FORZA
 » LUCASARTS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
 Un buon gioco d'azione in terza persona con una trama inedita e tutto il fascino di "Guerre Stellari". **VOTO 83**


SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW
 » SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
 Senza dubbio una delle migliori avventure per PSP, con una realizzazione tecnica eccellente e una solida giocabilità. **VOTO 94**


TENCHU 4
 » UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
 Ambientazioni magnifiche e momenti d'azione notevoli esaltano a dovere questa appassionante avventura ninja. **VOTO 88**


TRANSFORMERS: LA VENDETTA DEL CADUTO
 » ACTIVISION » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Controlla Autobot e Decepticon ripercorrendo gli eventi del film. Sparare senza sosta è piacevole, ma niente di più. **VOTO 69**


ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS **Prezzo budget**
 » CAPCOM » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
 Un mito dei videogame, che ritorna con uno schema di gioco frenetico e divertentissimo e una grafica al passo con i tempi. **VOTO 91**


UNDEAD KNIGHTS
 » TECMO » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 18+
 Un gioco d'azione frenetico, dai toni splatter e con la possibilità di controllare un esercito di zombie. Il divertimento, tuttavia, latita. **VOTO 69**

GDR


CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII **Prezzo budget**
 » SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
 Il miglior GdR per PSP: rispolvera un mito, sbalordisce per le sue finanze grafiche e, soprattutto, diverte. **VOTO 93**


DISGAEA 2: DARK HERO DAYS
 » DIGITAL BROS » € 29,90 » 1 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 12+
 È un GdR strategico, ricco di opzioni e di dissacrante umorismo. Peccato che i dialoghi siano esclusivamente in inglese. **VOTO 86**


MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
 » CAPCOM » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Un gioco enorme e spettacolare in cui dare la caccia a mostri giganteschi. Divertente, specialmente in compagnia. **VOTO 91**


PHANTASY STAR PORTABLE
 » SEGA » € 49,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Un discreto mix di GdR e azione che regala maggiori soddisfazioni in compagnia. Peccato sia in inglese. **VOTO 74**


STAR OCEAN SECOND EVOLUTION
 » SQUARE ENIX » € 29,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
 Se riesci ad abituarti al suo ritmo di gioco lento, potrai trovare in Second Evolution un GdR di classico dalla buona trama. **VOTO 85**


WILD ARMS XF **Prezzo budget**
 » S05 GAMESTREET » € 24,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
 Un Gioco di Ruolo tattico che avvince per l'impianto di gioco, semplice ma ricco di opzioni. In inglese. **VOTO 82**

Numblast

@ DJ_Booze (e-mail)

Rompicapo amore mio



È un titolo divertente, che crea dipendenza e che sfoggia uno stile grafico di tutto rispetto. Anche il sonoro è molto curato. È "solo" un rompicapo, ma appassiona. **●**

VOTO 92 Non è perfetto, ma se inizi a giocare non riesci più a smettere. È uno dei migliori titoli per PSN, anche se molti lo sottovalutano.

IL-2 Sturmovik: Birds of Prey

@ Baldo (e-mail)

Spettacolo sopra le nuvole



Musiche di qualità, diverse modalità di gioco (inclusa una simulativa, estremamente realistica), abitacoli ricreati alla perfezione, più di 50 missioni e aerei su aerei... **●**

VOTO 90 Un ottimo simulatore di volo, che su PS3 sfigura soltanto in confronto alla versione PC. Imperdibile per gli appassionati.

IL MEGLIO PER PSP

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1 MGS Peace Walker

KONAMI | AVVENTURA



L'ultimo capolavoro di Kojima è una miniera di extra. Noi siamo determinati a scoprirli tutti e lo stiamo ricominciando (sì, di nuovo), anche se ogni tanto ci lasciamo andare a un'allegria sparacchiata con Metal Slug.

2 ModNation Racers

SONY | GUIDA

3 Metal Slug XX

SNK PLAYMORE | PIATTAFORME/SPARATUTTO

4 Naruto Ultimate Ninja Heroes 3

NAMCO BANDAI | PICCHIADURO

5 Monster Hunter Freedom Unite

CAPCOM | GDR

I VOSTRI PREFERITI

1 FIFA 10

EA SPORTS | SPORT



Anche dopo la delusione Mondiale, la vostra fame di calcio non accenna a diminuire. Neppure la classe di Metal Gear Solid: Peace Walker e la popolarità di Naruto sono riuscite ad avere la meglio.

2 MGS Peace Walker

KONAMI | AVVENTURA D'AZIONE

3 ModNation Racers

SONY | GUIDA

4 Monster Hunter Freedom Unite

CAPCOM | GDR D'AZIONE

5 Naruto Ultimate Ninja 3

NAMCO BANDAI | PICCHIADURO

■ **Naruto Ultimate Ninja 3** conferma il vostro amore sviscerato per il celebre anime.



LE USCITE NEL MONDO

GIAPPONE

1 Atelier Totori: Alchemist of Arland 2 (N)
PS3 GUST GDR



Il secondo capitolo della saga firmata Gust ha venduto 50.000 copie nell'arco di una settimana. Quando si tratta di GdR, i giapponesi impazziscono...

2 White Album: Tsuzurareru Fuyu no Ovoido (N)
PS3 AQUAPLUS AVVENTURA

3 Starry * Sky: In Spring (N)
PSP ASCARD AVVENTURA

4 Hatsune Miku: Project Diva (N)
PSP SEGA SIMULAZIONE

5 Winning Eleven 2010: Aoki Samurai no Chousen (N)
PS3 KONAMI SPORT

U.S.A.

1 Red Dead Redemption (N)
PS3 ROCKSTAR AVVENTURA



Il grande Red Dead Redemption continua a dominare la classifica di vendita americana, ma anche MGS: Peace Walker è riuscito a farsi valere.

2 God of War III (E)
PS3 SONY AZIONE

3 MGS: Peace Walker (N)
PSP KONAMI AVVENTURA D'AZIONE

4 3D Dot Game Heroes (N)
PS3 ATLUS GDR

5 Super Street Fighter IV (E)
PS3 CAPCOM PICCHIADURO

EUROPA

1 Red Dead Redemption (E)
PS3 ROCKSTAR AVVENTURA



John Marston ha sconfitto in duello due ossi duri come Demon's Souls e MGS: Peace Walker. Per quanto ancora durerà legge?

2 Demon's Souls (N)
PS3 NAMCO BANDAI GDR D'AZIONE

3 Mondiali FIFA Sudafrica 2010 (D)
PS3 EA SPORTS SPORT

4 MGS: Peace Walker (N)
PSP KONAMI AVVENTURA D'AZIONE

5 Naughty Bear (N)
PS3 505 GAMES AZIONE

SPORT



BLOOD BOWL
» KOCH MEDIA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Sport tattico che fonde il fantasy di Warhammer con una variante iper-violenta del football americano. Sanguinoso. **VOTO 78**



EVERYBODY'S GOLF 2
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Partite di golf folli e ben realizzate che si adattano a meraviglia al tuo portatile. Provalo, non te ne pentirai. **VOTO 88**



FIFA 10
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Completo come sempre, con un gran numero di licenze a disposizione. Ma le opzioni sono meno dell'anno scorso... **VOTO 90**



PRO EVOLUTION SOCCER 2010 Prezzo budget
» KONAMI » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Una simulazione curata e molto divertente, ma con poche novità rispetto all'edizione 2009. Champions League a parte... **VOTO 85**

PICCHIADURO



DISSIDIA: FINAL FANTASY
» SQUARE ENIX » € 34,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
I personaggi più famosi della serie FF si affrontano in duelli ricchi di segreti e dalle meccaniche estremamente originali. **VOTO 83**



INVIZIMALS
» SONY » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un gioco molto originale, un esperimento di realtà aumentata in cui catturare e far evolvere animali invisibili. Li combatterai con la PSP Go Cam! **VOTO 84**



NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 3
» NAMCO BANDAI » € 39,90 » 1-4 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 12+
Cattura alla grande lo spirito del manga e piacerà ai fan, nonostante la mancanza di innovazione e le insipide fasi in 2D. **VOTO 81**



SOULCALIBUR BROKEN DESTINY
» NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro tecnicamente superbo e dalla giocabilità eccezionale. Se ami il genere, non puoi perdertelo. **VOTO 89**



TEKKEN 6
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro profondo, spettacolare e con oltre 40 lottatori. Manca la modalità Campagna presente invece su PS3. **VOTO 94**



TNA IMPACT! CROSS THE LINE
» KOCH MEDIA » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un onesto omaggio al wrestling, divertente e ben realizzato, che purtroppo offre poche modalità e opzioni. Ti stancherà presto. **VOTO 78**



WWE SMACKDOWN VS RAW 2010
» THQ » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Online a parte, offre le medesime modalità della versione PS3. La grafica e i controlli, tuttavia, sono inferiori. **VOTO 75**

VARI



BEATERATOR Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un software molto versatile che ti permetterà di creare musica con PSP ovunque e in ogni momento. **VOTO 83**



BUZZ! UN MONDO DI QUIZ
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Se ti piacciono i quiz e le serate in compagnia, fallo tuo senza esitazione. È il Buzz! più completo per PSP, giocabile anche online. **VOTO 89**



DEAD OR ALIVE PARADISE
» KOEI TECMO » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 16+
Una collezione di semplici minigiochi che fa leva sul fascino delle ragazze in bikini. Il divertimento, tuttavia, latita. **VOTO 52**



ECHOCHROME Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un puzzle game fresco e stravagante che ti terrà incollato allo schermo della PSP fino all'ultimo livello. Impossibile resistere. **VOTO 87**



ECHOSHIFT Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un rompicapo divertente e originale, con enigmi da risolvere combinando le azioni del presente e quelle del passato. Consigliato. **VOTO 81**



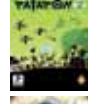
FAT PRINCESS
» SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un titolo originale ma ripetitivo. Combina azione e strategia, e dà il meglio di sé soprattutto in multiplayer. **VOTO 86**



LITTLEBIGPLANET
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Divertente e fresco, esattamente come su PS3, con la possibilità di creare e condividere i livelli. Manca il multiplayer. **VOTO 90**



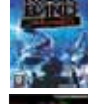
LOCOROCO 2
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Non stupisce come il primo, ma i controlli, lo stile e l'approccio fuori dagli schemi si confermano in tutta la loro creatività. **VOTO 90**



PATAPON 2 Prezzo budget
» SONY » € 9,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Conserva il brillante mix di strategia e ritmo musicale del primo Patapon, ma aggiunge opzioni e modalità multiplayer. **VOTO 91**



PUZZLE QUEST CHALLENGE OF THE WARLORDS Prezzo budget
» VIRGIN PLAY » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Puzzle, strategia e GdR si mescolano in un titolo assai originale. Se cerchi qualcosa di insolito, Puzzle Quest fa per te. **VOTO 88**



ROCK BAND UNPLUGGED
» EA » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un eccellente gioco musicale. Offre quasi tutte le opzioni dei capitoli per PS3, ma senza il multiplayer e gli strumenti. **VOTO 82**



THE EYE OF JUDGMENT LEGENDS
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Uno strategico immediato e appagante, con oltre 300 carte e un multiplayer irresistibile. La Storia in singolo è poco curata. **VOTO 80**

3 motivi per giocare a... Metal Slug XX



1. MECCANICHE VECCHIO STILE. Metal Slug XX è un divertente inno al passato: corri come un forsennato, salta e spara a tutto quello che si muove. Facile a dirsi...

2. DIVERTIMENTO PER DUE. Come spesso accade, dà il meglio di sé in coop. Puoi giocare con un amico in modalità Ad hoc, al contrario di quanto accadeva su DS.

3. VIVA LA PIXEL ART. La serie si è sempre distinta per gli sprite e le animazioni. Dal punto di vista artistico, però, questo non è il capitolo più riuscito.



3 motivi per giocare a... Psychonauts



1. IL GENIO DI TIM SCHAFER. Gli spunti narrativi, gli splendidi personaggi e le trovate di design sono opera dall'autore di *Monkey Island*, *Grim Fandango* e *Brütal Legend*.

2. TRA FREUD E I BEATLES. L'ambientazione è unica: Razputin sarà catapultato nelle menti dei suoi amici, per un viaggio all'insegna della psichedelia più pura.

3. PAROLA D'ORDINE: VARIETÀ. Gli scenari si rinnovano costantemente, così come le abilità del protagonista, tra salti, scivolate e potenziamenti.

PS2

BLACK
» EA GAMES » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il primo, grandioso sparattuto di Criterion, carico di sparatricie adrenaliniche ed effetti partecellari da urlo. **VOTO 84**

BURNOUT 3: TAKEDOWN
» EA GAMES » € 10,99 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Tra Europa, Asia e Stati Uniti, ti lancerai in corse adrenaliniche spettacolari nei quali distruggere i tuoi avversari! **VOTO 90**

DJ HERO
» ACTIVISION » € 99,90 (CON DECK) » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Se il rock non ti va a genio e il tuo sogno è far ballare una pista affollata, hai trovato il gioco per te. Identico alla versione PS3. **VOTO 91**

DRAGON QUEST: L'ODISSEA DEL RE MALEDETTO Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un GdR avvincente come pochi, lungo e curatissimo. Non faticiamo a usare la parola capolavoro. **VOTO 95**

GOD OF WAR II Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Kratos torna in una nuova, mitica avventura che perfeziona sotto ogni aspetto la precedente. Tra i migliori titoli per PS2. **VOTO 97**

GRAN TURISMO 4 Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Oltre 700 auto perfettamente riprodotte per un vero e proprio capolavoro. Il gioco di guida, come PES è il gioco di calcio. **VOTO 94**

GRAND THEFT AUTO: TRILOGY
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Tre capolavori PS2 a un prezzo stracciato. Se non li hai mai giocati, questo pack diventa automaticamente un must. **VOTO 99**

IL PADRINO
» EA GAMES » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
A differenza del pessimo sequel per PS3, questo titolo è un'avventura pregevole, con musiche semplicemente splendide. **VOTO 87**

JAK AND DAXTER SFIDA SENZA CONFINI
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Dopo una lunga pausa, torna il dinamico duo di avventurieri in un titolo che ti porta ai confini dell'universo. **VOTO 88**

KINGDOM HEARTS II Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
GdR d'azione che mixa magia Disney ed esperienza Square. La sua accessibilità lo rende adatto davvero a tutti. **VOTO 93**

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 Prezzo budget
» EIDOS » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Nell'oscuro regno di Nosgoth si intrecciano orrore, vendetta e odio in un'avventura degna di un romanzo. **VOTO 89**

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
» KONAMI » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Snake saluta PS2 con un'avventura imperdibile che riesce a migliorare il gioco originale aggiungendo numerosi extra. **VOTO 96**

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5
» BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Combattimenti ed esplorazione sono gli stessi del quarto episodio, ma con miglioramenti in ogni comparto. **VOTO 86**

OKAMI
» CAPCOM » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'avventura emozionante e innovativa a metà tra arte e videogioco. Un titolo semplicemente imperdibile. **VOTO 95**

PERSONA 4
» ATLUS » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 16+
La combinazione di simulatore sociale e Gioco di Ruolo a turni è perfetta. La trama è intrigante, ma in inglese. **VOTO 92**

PRO EVOLUTION SOCCER 2010
» KONAMI » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Su PS2 la sfida PES-FIFA non si è mai nemmeno giocata: il calcio Konami ha vinto a tavolino per abbandono dell'avversario. **VOTO 90**

PROJECT ZERO 3
» TECMO » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Armato di una macchina fotografica, dovrai affrontare terribili fantasmi. Lo stile è quello dei nuovi horror movie giapponesi. **VOTO 88**

RESIDENT EVIL 4 Prezzo budget
» CAPCOM » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un horror d'azione sorprendente e indimenticabile. Per tecnica e giocabilità, è il capitolo migliore di tutta la serie. **VOTO 95**

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
» VIVENDI » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Una delle migliori avventure criminali, grazie alla sua varietà di situazioni, al comparto tecnico e alla splendida ambientazione. **VOTO 90**

SHADOW OF THE COLOSSUS Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'originalissima avventura nella quale il tuo eroe dovrà localizzare dei giganteschi colossi e trovarne il punto debole. **VOTO 92**

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES
» KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura angosciante ma del tutto priva d'azione. Riprende l'ambientazione del primo SH, con meccaniche innovative. **VOTO 81**

SLY 2: LA BANDA DEI LADRI
» SONY » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un platform di stampo classico ma di pregevole fattura, con scenari liberamente esplorabili e una giocabilità strabiliante. **VOTO 90**

TOCA RACE DRIVER 3
» CODEMASTERS » € 34,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
L'unico simulatore in grado di stare alla pari con sua maestà Gran Turismo 4. Per molti versi è addirittura migliore. **VOTO 94**

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010
» THQ » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
SvR 2010 ricrea alla perfezione il rutilante mondo della WWE e offre opzioni online e alcune piccole novità. **VOTO 80**

YAKUZA
» SEGA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura di ottimo livello, con un trama adulta e personaggi e situazioni che non dimenticherai facilmente. **VOTO 90**

IL GIUDIZIO UNIVERSALE

Se vuoi proporre la tua classifica de "4" per PS2, scrivi una e-mail a playgeneration@edmaster.it avente come oggetto "giudizio universale". Le più originali verranno pubblicate.

IL "CASUAL GAME" - CASUAL

PS2 è stata invasa da "party game", "casual game" e titoli canterini. Il videogiocatore duro e puro ostenta disinteresse, per poi scoprirsi dipendente da...



1 Pro Evolution Soccer
SPORT | KONAMI | 2001

2 Guitar Hero
MUSICALE | HARMONIX | 2005

3 SingStar
MUSICALE | SONY | 2004

4 The Sims
STRATEGIA | EA | 2003

5 Tetris Worlds
ROMPICAPO | THQ | 2002

IL PISTOLERO + VELOCE DEL WEST

L'uscita di *Red Dead Redemption* ha riportato il Selvaggio West sotto gli occhi (e i pad) di tutti, ma prima di John Marston altri cowboy cavalcavano sulle praterie di bit.



1 Jericho Cross
DARKWATCH | UBISOFT | 2005

2 Colton White
GUN | ACTIVISION | 2006

3 Red Harlow
RED DEAD REVOLVER | ROCKSTAR | 2004

4 Ralph
SAMURAI WESTERN | 505 GAMES | 2005

5 Dean Stark
WILD ARMS 5 | 505 GAMES | 2008

IL TITOLO SPORTIVO + SOPORIFERO

Golf, bowling, pallavolo... Tutti sport appassionanti, che non sempre ricevono giustizia dalle loro controparti digitali. È quindi il momento del premio speciale "Ammazza che mazzetta".



1 International Golf Pro
GOLF | OXYGEN | 2004

2 Strike Force Bowling
BOWLING | CRAVE | 2000

3 RealPlay Racing
GUIDA | IN2GAMES | 2007

4 Surfing H3O
SURF | ROCKSTAR | 2000

5 Women's Volleyball Championship
PALLAVOLO | ACETEC | 2008



18
 Genere: AVVENTURA
 Produttore: KONAMI
 Prezzo: € 39,90
 Lingua: ITALIANO
 Giocatori: 1-8

CONTROLLI

Pad analogico: Movimento
 ↑: Azione
 →: Selezione arma
 ←: Selezione oggetto
 ↓: Abbassarsi/sdraiarsi (tenendo premuto)
Start: Menu
Select: Puntamento automatico
 ■: Telecamera a sinistra/muoversi nei menu
 ▲: Telecamera in alto
 ●: Telecamera a destra/muoversi nei menu
 ✱: Telecamera in basso
 L: Puntare arma
 R: Attaccare/sparare con l'arma.

Nota: Anche se abbiamo segnalato tutti i controlli del gioco nella modalità standard Shooter, questi possono essere settati in modalità Azione e Cacciatore. Provali di persona fino a quando non troverai quelli più adatti al tuo gusto.

COMPLETA L'AVVENTURA E SCOPRI TUTTI I SEGRETI

Metal Gear Solid Peace Walker

Peace Walker è un'avventura piena di sorprese e disseminata di segreti da scoprire. Probabilmente è il miglior gioco attualmente disponibile per PSP e qui scoprirai il perché.

>> CONSIGLI

DURANTE LA MISSIONE

• Non farti uccidere stupidamente.

Quando affronti una sparatoria, tieni sempre pronta una razione o un qualunque alimento, in modo da consumarlo automaticamente se la tua vita scende a zero. Molto utile nei combattimenti contro i boss (1).

• **Tanti oggetti.** Se cogli i nemici di sorpresa e gli piazzai un'arma alla testa prima che possano reagire, si arrenderanno. Un nemico arreso ti offrirà sempre più oggetti interessanti di uno sedato (2).

• **Sistemi Fulton.** Portane sempre abbastanza, con te, altrimenti finirai per perderti alcuni buoni soldati (e, a rigor di logica, dovresti ricominciare la missione).

• **L'arma perfetta.** Scegli bene l'arma più adatta alla missione, soprattutto in relazione ai boss finali. Se poi vuoi catturare veicolo e comandante, porta con te una pistola o un fucile con proiettili tranquillanti: sconfiggerli sarà molto più difficile, ma la ricompensa varrà lo sforzo.

• **In compagnia.** Quando giochi in cooperativa, resta vicino al tuo partner, in modo da poter recuperare vita più velocemente e avere accesso reciproco all'arsenale (3).

• **Riprendi fiato.** Se in la tua vita o la tua psiche iniziano a vacillare, trova un posto tranquillo e sdraiati per terra: non sarà un letto, ma recupererai molto in fretta. Se poi hai fretta, puoi sempre equipaggiare la Scatola di salvataggio (se l'hai sviluppata).

COMANDARE LA BASE

La gestione delle truppe è una delle parti più importanti del gioco. All'inizio dovrai preoccuparti unicamente di gestire le Unità di Combattimento e della Squadra R&S. Man mano che completerai missioni, avrai sempre più responsabilità e finirai per farti carico della Squadra Mensa, della Squadra Medica e di Spionaggio (4). Ognuna è responsabile di una sezione di Mother Base e, quando assegnerai le truppe, dovrai trovare il giusto equilibrio, dato che queste squadre avranno un'influenza tutt'altro che superficiale: tutto il tuo equipaggiamento verrà sviluppato dalle tue squadre. Controlla con attenzione le caratteristiche dei soldati, prima di assegnarli a una squadra (5) e sii più che sicuro, prima di cacciar via chiunque. Ecco a cosa servono le diverse Squadre:

• **UNITÀ DI COMBATTIMENTO:** è incaricata di combattere nelle operazioni esterne e produce GMP, con i quali potrai creare armamenti ed equipaggiamento. Inoltre, le userai in tutte le missioni dove non potrai guidare Big Boss.

• **SQUADRA R&S:** realizza i progetti che trovi nel corso dell'avventura e genera nuovi armamenti la cui qualità dipenderà dal livello della squadra.



1

• **SQUADRA MENSA:** per mantenere le truppe contente e in buono stato di salute, dovrai avere una percentuale piuttosto alta di cibo (dal 110% in su). La squadra creerà anche nuovi alimenti o aumenterà il livello delle razioni in modo che ti diano più energia.

• **SQUADRA MEDICA:** cura i soldati che, per qualunque ragione, sono inabili al combattimento. Oltre a questo, la squadra è responsabile della realizzazione di armi non letali basate sui sedativi.

• **SQUADRA SPIONAGGIO:** quando chiedi aiuto, sarà questa squadra a intervenire sul posto: inviano casse con rifornimenti ed effettuano attacchi di supporto. Inoltre, se nella schermata di selezione della missione premi Triangolo su una missione, otterrai informazioni sul tipo di prigionieri e nemici presenti.

• **Utilizza la tua connessione wireless per reclutare nuovi soldati.** Con un livello sufficientemente alto e una buona connessione, potrai ottenere sorprese interessanti come soldati con Parametri "S" (6).

• **Soldati di alto rango.** Per poter catturare soldati con Parametri elevati, cerca le Missioni Extra 47 e 48. Se non vuoi catturare tutti i nemici, usando l'Analizzatore ti sarà più facile individuare gli elementi più valenti da reclutare (7).



2

LE OPERAZIONI ESTERNE

• **Falli combattere al tuo posto.** Le missioni esterne ti permetteranno di inviare le tue truppe grazie alle Unità di Combattimento in combattimenti "off-game", per così dire. Dopo aver completato una missione principale o una missione extra, puoi verificare se la tua Unità di Combattimento ha fatto ritorno, portando con sé oggetti o nuove reclute. Ovviamente, è un ottimo modo per far salire di livello le tue truppe.

• **Guadagnare esperienza.** Inizia le missioni con la difficoltà minore (un teschio) e, in tutti i casi, tenta di riempire tutti gli slot, con soldati e mezzi, possibilmente (8). In questo modo guadagnerai maggiore esperienza e, in tutti i casi, sarà più facile vincere.

• **Ottieni Metal Gear Zeke,** e non farti mai scrupoli a inviarlo in missione: vedrai che non te ne pentirai.

• **Ogni volta che un mezzo o il Metal Gear subisce dei danni,** non utilizzarlo in una missione fino a quando i meccanismi non lo avranno riparato (9).



3



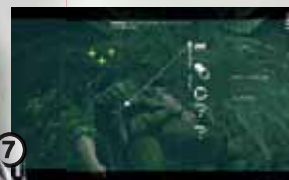
4



5



6



7



8



9



» SEGRETI

Come tutti i *Metal Gear*, *Peace Walker* nasconde diversi segreti, a partire dai codici per reclutare vari soldati speciali fino alle missioni di caccia di *Monster Hunter*. Qui troverai tutto quello che ti serve per sbloccare quanto menzionato e altre sorprese ancora...

MISSIONI MONSTER HUNTER

Requisiti necessari per giocare sono finire il gioco e avere tutti i nastri di Chico: ascolti tutti (prima di iniziare una missione, entra nella sezione Info Missione) e poi seleziona la missione extra 29 (Recupero Oggetti). Appena inizi, voltati e torna sulla spiaggia. Troverai un gatto chiamato Trenya su una barca che ti suggerirà di andare su un'isola popolata da mostri terrificanti. Da questo momento avrai accesso alla prima missione di *Monster Hunter*, nelle missioni extra. Noi ti consigliamo di giocare queste missioni in cooperativa, dato che questi mostri sono davvero molto forti ①.

I DIARI DI STRANGELOVE

Se desideri ascoltare le registrazioni di Strangelove suddivise in tre nastri, dovrai affrontare una seconda volta i *Metal Gear* delle missioni principali. Dopo averli sconfitti ed essere entrato nella IA, mentre ti muovi da un pannello all'altro, presta molta attenzione: se vedi un simbolo come quello di cattura ②, premi Freccia Su! Hai appena preso il tuo primo nastro. Affronta tre volte i *Metal Gear* (lo stesso o modelli distinti) ripetendo le missioni per ottenere gli altri due nastri.

LE REGISTRAZIONI DI PAZ

Hai presente come hai recuperato i nastri con le registrazioni di Strangelove? Ebbene fai lo stesso per le registrazioni di Paz ripetendo però le missioni extra numero 112, 114 e 116 ③.

CODICI PER OTTENERE LE MAGLIETTE E I SOLDATI

Per reclutare altri soldati senza compiere sforzi e, di conseguenza, ottenere nuove ed esclusive uniformi, nel menu principale scegli Extra, Rete e poi Inserire Passcode. Inserendo uno qualunque dei seguenti codici, otterrai un soldato casuale e un'uniforme (alcune delle quali miglioreranno le tue capacità di mimetizzazione). Molti codici hanno in comune la stessa uniforme: inserendo un codice e possedendo già l'uniforme in questione, otterrai solo il soldato.

• **N425E Nera:** 2000016032727

• **N425G Bianca:** 2000016035933
• **N425G Grigia:** 2000016035995
• **Maglietta Grigia con logo MSF:** 2000016032574 4

• **Maglietta Grigia con artwork di Snake sul retro:** 2000016032338
• **Maglietta Verde con artwork di Snake sul retro:** 2000016035902
• **N425C:** 2000016032369

• **N425D Blu Mare:** 2000016032604
• **N425E Bianca:** 2000016032666

• **N425L:** 2000016038545
• **N425B:** 200001653555

• **N425H Rossa:** 2000016537796
• **N425H Bianca:** 2000016756760

• **Nera con logo PW Bianco:** 2000016038415

• **Maglietta Rossa Big Boss:** 2000016537833 ④

• **Maglietta Bianca Big Boss:** 2000016756791

• **Maglietta Bianca Peace Walker:** 2000016032680

• **Maglietta Nera Big Boss:** 2000016032758

• **Maglietta Bianca Peace Walker:** 2000016032390

• **N425L:** 2000016038576 5

• **Maglietta Blu Mare con il logo MSF:** 2000016032635 ⑤

• **Maglietta Grigia con tazza da caffè:** 2000016036022

• **Maglietta Bianca con tazza da caffè:** 2000016032964

• **Maglietta Grigia con logo MSF:**

• 2000016032307 • 2000016032796

• 2000016032314 • 2000016032802

• 2000016032321 • 2000016032819

• 2000016032345 • 2000016032826

• 2000016032352 • 2000016035872

• 2000016032376 • 2000016035889

• 2000016032383 • 2000016035896

• 2000016032390 • 2000016035919

• 2000016032406 • 2000016035926

• 2000016032420 • 2000016035940

• 2000016032437 • 2000016035957

• 2000016032444 • 2000016035964

• 2000016032451 • 2000016035971

• 2000016032468 • 2000016035988

• 2000016032543 • 2000016036008

• 2000016032550 • 2000016036015

• 2000016032567 • 2000016036022

• 2000016032581 • 2000016036039

• 2000016032598 • 2000016036046

• 2000016032611 • 2000016036695

• 2000016032628 • 2000016036701

• 2000016032635 • 2000016036718

• 2000016032642 • 2000016036725

• 2000016032659 • 2000016036732

• 2000016032673 • 2000016038385

• 2000016032680 • 2000016038392

• 2000016032697 • 2000016038408

• 2000016032703 • 2000016038422

• 2000016032710 • 2000016038439

• 2000016032734 • 2000016038552

• 2000016032741 • 2000016038569

• 2000016032758 • 2000016038576

• 2000016032765 • 2000016038583

• 2000016032772 • 2000016038590

• 2000016032789 • 2000016038842



• 2000016038859 • 2000016537840
• 2000016038866 • 2000016756777
• 2000016038873 • 2000016756784
• 2000016038880 • 2000016756791
• 2000016257564 • 2000016756807
• 2000016258141 • 2000016756814
• 2000016258189 • 2000016756821
• 2000016258202 • 2000016756838
• 2000016535563 • 2000016756845
• 2000016535570 • 2000016756852
• 2000016535587 • 2000016756869
• 2000016535594 • 2000016800951
• 2000016535600 • 2000016801019
• 2000016537802 • 2000016801361
• 2000016537819 • 2000016801477
• 2000016537826 • 2000016813098
• 2000016537833 • 2000016865622

OTTENERE GRADO 5 NELLA MISSIONE APPUNTAMENTO CON PAZ (MISSIONE EXTRA 067)

Prima di iniziare la missione 67, aggiungi all'equipaggiamento la scatola dell'amore, un walkman e la fotocamera, quindi edita i tuoi messaggi Co-ops (in vista della missione), scegliendo le frasi più dolci. Recati all'appuntamento con vestiti interi: non è galante incontrare una ragazza a petto nudo. Una volta sulla spiaggia, accendi il walkman e metti in play una canzone romantica. Avvicinati alla ragazza e utilizza il tuo repertorio di messaggi Co-ops (se ancora non li hai assegnati, metti in pausa e sceglili manualmente). Evita di toccare il suo corpo con le tecniche CQC, o riceverai un bel ceffone e fallirai. Se le tue frasi faranno effetto, inizieranno ad apparire dei cuori ⑥: fai in modo di accumularne almeno una decina. Tra una cosa e l'altra, falle una foto con la videocamera e, mentre la inquadrì, abbassati. Se vedi che lei posa per te mettendoti sulle ginocchia, vuol dire che sei sulla buona strada... altrimenti, riprovaci più tardi ⑦. Per finire, mettili dentro la scatola e avvicinati alla ragazza ⑧. Se non avrai commesso errori, otterrai una "S", altrimenti ripeti la missione e utilizza un maggior numero di frasi Co-ops. Quando otterrai la valutazione desiderata, potrai rigiocare la missione e, questa volta, Paz verrà in biancheria intima e, inoltre, nel menu di gestione delle truppe potrai visualizzare le principali protagoniste (Amanda, Strangelove...) in bikini, premendo il tasto Triangolo.

Nota: Puoi comportarti nello



stesso modo anche nella missione extra 068, ossia l'appuntamento con Kaz... con la differenza che, in questa occasione, potrai utilizzare le tecniche CQC per farlo confessare o perfino per spiacccarlo al suolo. Puoi anche utilizzare le riviste per attirare la sua attenzione, se vuoi.

UNIFORMI NASCOSTE

Portando a termine le missioni, siano esse principali o extra, o trovando degli oggetti speciali durante il loro svolgimento, sbloccherai delle uniformi speciali che ti permetteranno di migliorare il tuo livello di infiltrazione o che, magari, ti offriranno qualche slot aggiuntivo per le armi. Di seguito, la lista dei vestiti speciali e come sblocarli.

In singolo:

Giungla: La possiedi di default.
Nudo: La possiedi di default.
Tigrata: La trovi nella missione principale 3, nel Bananal Fruta de Oro.
Nudo (tigrata): Completa la missione principale 3.
Auscam: La trovi, durante la missione principale 8, nell'Aldea Los Dispiertos.
Nudo (auscam): Completa la missione principale 8.
Serpente: La trovi nella missione principale 11, nella Selva della Leche.
Nudo (serpente): Porta a termine la missione principale 11.
Infiltrazione: Completa la missione principale 12.
Battaglia: Finisci la missione principale 22.
Battaglia (C): Concludi la missione principale 41.
Smoking: Porta a termine la missione principale 26 ⑨.
Maglietta: La trovi nella missione extra 1.
Fogliare: Completa la missione extra 14 con valutazione S.
Nudo (fogliare): Finisci la missione extra 14 con valutazione S.
Spaccature: Termina la Extra Ops 29 nella Playa del Alba.
Nudo (spaccature): Porta a termine la missione extra 29.
Riquadri: La trovi nella missione extra 30, nel Bananal Fruta del Oro.
Nudo (riquadri): Finisci la missione extra 30.
Cioccolata: Concludi la missione extra 45 con valutazione S.
Nudo (cioccolata): Concludi la



missione extra 45 con valutazione S.
Tanfo: Porta a termine la missione extra 61 con valutazione S.
Muschio: Contatta The End via codec nella missione extra 62.
Amanda: Completa la missione extra 67 con valutazione S.
Miller: Porta a termine la missione extra 68 con valutazione S.
Rathalos: Finisci le missioni extra 121 e 122 con valutazione S.
Tigre: Termina le missioni extra 123 e 124 con valutazione S.
Gear Rex: Completa le missioni extra da 125 a 128 con valutazione S.
Costume da bagno: Finisci tutte le missioni principali e le missioni extra ⑩.
Bikini: Finisci tutte le missioni principali e quelle extra.

Missioni Vs:

Commando: Completa la missione extra 9.
Sentinella: Finisci la missione extra 11. ⑪
Soldato R: Porta a termine la missione extra 24.
Scorta: Termina la missione speciale 27.
Guardia: Completa l'operazione speciale 38 ⑫.
Prigioniero di guerra (uomo): Finisci la missione extra 52.
Prigioniero di guerra (donna): Porta a termine la missione extra 55.
Rastrellatore: Termina la missione extra 61.
Commando R: Completa la missione extra 37.
Meccanico: Finisci la missione extra 66.

ALTRI EXTRA SBLOCCABILI

Ci sono altri oggetti ai quali, in quanto fan della serie *Metal Gear Solid*, non potrai certo rinunciare: la bandana o la mimetizzazione ottica che ti rende invisibile sono solo esempi. Per poterli ottenere, ecco cosa devi fare:

Tappetino Ottico 1: Porta a termine la missione principale 33 e impossessati del progetto (missione extra 49) ⑬.

Mimetica ottica: Dopo aver portato a termine la missione extra 49 con la valutazione S, completa anche la missione extra 50 (sempre con la valutazione S) e otterrai i progetti.

Bandana Infinita: Finisci la missione extra 119 con la valutazione S e otterrai i progetti per creare la bandana.



>> LE MISSIONI PRINCIPALI



La trama del gioco si sviluppa attraverso le missioni principali, 33 operazioni ripartite in un prologo e cinque capitoli (l'ultimo è segreto). Ogni missione ha un obiettivo chiaro e facile da portare a termine, quindi non te ne parleremo affatto, mentre ci concentreremo nell'illustrarti prigionieri, progetti e punti nei quali potresti avere alcuni problemi (nomineremo la zona, che potrai riconoscere sulla mappa del menu di pausa).

PROLOGO: SOLDATI SENZA FRONTIERE

1 - INIZIO/ESPLORA L'IMPIANTO RIFORMIMENTI.

OGGETTI INTERESSANTI:

• **Scatola dell'amore situata nel Puer-to del Alba:** quando attraversi la valle, vai verso il deposito d'acqua a sinistra e, da lì, avanza in linea retta (1).

RICOMPENSE: Progetto del fucile M1C e della granata fumogena.

PRIGIONIERI: Nessuno.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

L'unico problema sarà distruggere la porta alla fine della spiaggia. Equipaggia delle granate tenendo premuta la Freccia Sinistra e usale per abbattere l'ostacolo (2). Per vincere, dovrai terminare la missione con un livello d'allerta pari a zero, quindi non farti scoprire fino alla fine (ci sono solo quattro soldati).

CAPITOLO 1: UN PAESE SENZA ESERCITO

2 - CONTATTA IL COMANDANTE DEI SANDINISTI.

OGGETTI INTERESSANTI:

Nessuno. Ricompense: Il progetto del fucile M1911A1.

PRIGIONIERI: Nessuno.

Dove potresti avere difficoltà: Il problema maggiore sono i sei soldati che pattugliano Rio de Jade: impara i loro percorsi ed eliminali quando sono separati. Inizia da quello nella torretta in fondo (3) e da quello alla mitragliatrice fissa. Non abusare del tuo MK22, durante il livello.

3 - SEGUI AMANDA.

OGGETTI INTERESSANTI:

• **Progetto della granata stordente:** All'inizio del livello, sul piano superiore dell'imbarcadero.

• **Progetto dell'M10 (4):** Vicino alla sponda del fiume, a destra, appena entrato a El Cenegal: Pantano.

• **Progetto della doppietta:** Vicino al prigioniero che si trova dentro la nave industriale a Bananal Fruta de Oro: Zona di Smistamento.

• **Sistema Fulton:** Entrando a Bananal Fruta de Oro, dirigiti a sinistra.

• **Scatola amore:** A destra della capanna del prigioniero, all'esterno di Bananal Fruta de Oro.

• **Uniforme tigrata:** In una stanza a sinistra dell'uscita del livello di Bananal Fruta de Oro.

RICOMPENSE: Uniforme Nudo (ti-grata).

PRIGIONIERI: Due. A Bananal Fruta de Oro. Il primo è in un alloggio della nave industriale (5), mentre il secondo si trova in una capanna.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

Appena inizi, guarda alle tue spalle per individuare un sentiero che conduce a El Cenegal: Selva. Questo è il cammino più veloce e sicuro. Arrivato a Bananal Fruta de Oro, elimina i cinque nemici e libera i prigionieri.

4 - BATTAGLIA - VEICOLO CORAZZATO: LAV-TYPE G.

Vai alla sezione: Boss Finali.

5 - SALVA CHICO.

OGGETTI INTERESSANTI:

Nessuno. **RICOMPENSE:** Progetti del C4, dell'indicatore rifornimenti di supporto, dell'indicatore attacco di supporto e la Missione Vs (Aldea Los Despiertos).

PRIGIONIERI: Uno. Lo trovi a Camino del Lava: Cruce, sul vagone del treno.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

Fai attenzione quando entri a Camino de Lava: Svincolo, perché c'è un cechino appostato. Per sapere dove si nasconde, controlla la traiettoria dei proiettili (6). Arrivato alla Aldea Los Despiertos, elimina i quattro soldati ed esamina le celle (quelle con le porte blu) per trovare Chico.

6 - SEGUI IL TRENO NELLA GIUNGLA.

OGGETTI INTERESSANTI:

• **Scatola dell'amore:** Entrando in Cafetal Armoa Encantado: Ingresso, vai subito a sinistra fino a raggiungere il primo albero, aggiralo e vedrai un sentiero che riporta a Aldea Los Despiertos.

RICOMPENSE: Progetti dell'M60 e del sonic eye.

PRIGIONIERI: Cinque. Il primo è in Camino de Lava: Pendio, proprio dove hai iniziato la missione precedente. Altri due si trovano nella zona di Cafetal: Ingresso. Il primo a destra del camion (7) mentre il secondo lo vedrai entrando nella fabbrica, sulla destra, in un passaggio. Gli ultimi due si trovano a Cafetal: Mulino, nella parte inferiore.

Uno è in una stanza sorvegliata da un soldato e l'altro è nascosto tra i macchinari dietro l'inferriata. **DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:** Ritornando da Camino de Lava: Cruce, il cechino di prima si sarà spostato. Per eliminarlo dovrai salire nel vagone dove hai salvato uno dei prigionieri. Inoltre, nella zona di Cafetal: Aroma Encantado, sorveglia le alture: i soldati non si trovano solamente alla tua altezza. Infine, tieni a mente che la zona di El cadalso è molto ben sorvegliata.

7 - BATTAGLIA - CARRO ARMATO: T-72U.

Vai alla sezione: Boss Finali.

8 - DISTRUGGI LA BARRICATA.

OGGETTI INTERESSANTI:

• **Uniforme Auscam deserto:** Appena arrivi alla barricata che devi sfondare, voltati e vedrai una cassa. Salici sopra e salta fino alla palizzata di legno (8).

RICOMPENSE: Nudo (Uniforme Auscam deserto).

PRIGIONIERI: Uno. Si trova nello stesso posto dov'era il primo prigioniero della sesta missione.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

Prima di iniziare ricorda che devi avere del C4 nel tuo equipaggiamento. Se desideri usare una scorciatoia per arrivare prima ad Aldea Los Despiertos, vai nel luogo dove hai preso la scatola dell'amore nella sesta missione e salta sul muro.

9 - INFILTRATI NELLA BASE DEL CRATERE.

SEGRETI: Quando sarai sul punto di finire il livello, vedrai una scena nella quale dovrai localizzare il camion che sta trasportando le armi. Non scegliere quello giusto (targato Centro America 64779 Peace Sentinel), fai uno zoom per vedere le targhe ed esamina il terzo a destra (targa Centro America 63824 Peace Sentinel) e scoprirai Hideo Kojima in persona (9), il quale diventerà un membro delle tue truppe. Se esamini gli altri camion, scoprirai altre cose interessanti, come vari riferimenti ad altri giochi Konami: Boktai o il primo MGS, per esempio.

OGGETTI INTERESSANTI:

Nessuno.

RICOMPENSE: Progetto dell'M1928A1.

PRIGIONIERI: Due. Uno si trova a Los Cantos: Crinale. Cammina fino a trovare un camion e mettili di fronte. Alla sua destra vedrai un piccolo gradino: sali e prosegui lungo il sentiero (10). Il secondo si trova a Fuerte La Ladera. Una volta nella parte superiore del forte, cammina sulla destra per trovare un buco sul terreno: scendi e lo troverai.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

Questo livello è molto ben sorvegliato, ma poni particolare attenzione alla zona di Fuerte La Ladera, perché ci sono sentinelle a diverse altezze.

10 - BATTAGLIA - PUPA.

Vai alla sezione: Boss Finali.

CAPITOLO 2: L'EROE FANTASMA

11 - RAGGIUNGI LA FORESTA UMIDA.

OGGETTI INTERESSANTI:

• **Uniforme Serpente:** Nella Selva de la Leche: Pendio, vai verso il manichino per l'addestramento di tiro al bersaglio che si trova al margine sinistro del livello. Posizionati di fronte e poi cammina fino all'albero a destra. La troverai ai suoi piedi, ma fai attenzione

ai tre soldati nascosti (11).

RICOMPENSE: Progetti dello Scudo balistico e l'Uniforme Nudo (serpente).

PRIGIONIERI: Uno. Prosegui lungo lo stesso percorso che ti ha condotto all'Uniforme serpente, nella Selva de la Leche: Pendio. Lo troverai a sinistra del manichino per la pratica di tiro.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

I nemici si nascondono molto bene, quindi avanza con cautela. Inoltre, se ti scorgono, possono perfino usare le tecniche CQC contro di te. Se possiedi già il visore notturno (grazie alle Missioni Extra), usalo.

12 - BATTAGLIA - ELICOTTERO DA ATTACCO MI-24A.

Vai alla sezione: Boss Finali.

13 - VAI NEL LABORATORIO

OGGETTI INTERESSANTI:

Nessuno.

RICOMPENSE: Progetto dell'Indicatore rifornimento supporto (pos) CL 2.

Progetto dell'Indicatore attacco di supporto (pos), Missione Vs (Ruinas de Xochiquetzal).

PRIGIONIERI (3): UTre. Il primo si trova nel punto d'inizio del livello 11. Ce n'è un altro appena entrato nella Selva de la Muerte: Parte superiore del precipizio: cammina tenendoti sulla destra fino a entrare in una fessura nel muro e lo vedrai a destra. L'ultimo si trova nelle Ruinas de Xochiquetzal: appena oltrepassata l'entrata, prendi dirigi a sinistra fino e poi prosegui fino a quando non potrai svoltare a destra. Troverai un soldato e, dopo averlo eliminato, il prigioniero.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

Ricorda di portare con te il Pass (H) che ti permetterà di entrare nel laboratorio di Strangelove. Fai molta attenzione, dato che l'intero livello è pieno di cechini e soldati nascosti (12): prima di camminare, prova a darti un'occhiata in giro mirando. Avanza sempre lentamente e, appena vedi che un nemico s'insospettisce, indietreggia e lascialo calmare.

14 - TROVA IL PASS

OGGETTI INTERESSANTI:

Nessuno.

RICOMPENSE: Nessuna. **PRIGIONIERI:** Due. Quando controlli Snake, vai sul percorso a destra, dove hai liberato l'ultimo prigioniero e, dopo esserti liberato del soldato, continua fino a poter svoltare a destra, quindi avanza e troverai il primo. L'altro si trova all'inizio del livello 11.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

Alza il volume e ascolta con attenzione, perché quando noterai una differenza nel canto degli uccelli Quezta! vorrà dire che c'è il nemico. Se ad orecchio non dovessi riuscire a cavartela, cerca un soldato con un vestito arancione e ricorda di registrarlo (13) perché se userai il Sistema Fulton la missione fallirà. Fai attenzione al cechino e,

quando avrai preso il tesserino, torna al Laboratorio IA per usarlo.

15 - BATTAGLIA - CHRYSALIS

Vai alla sezione: Boss Finali.

CAPITOLO 3: RINASCITA DI UNA NAZIONE

16 - RAGGIUNGI LA BASE NELLA MINIERA

OGGETTI INTERESSANTI:

• **Scatola Assassino:** Vai al primo piano della torre più alta dello scenario, alla quale potrai accedere tramite la scala gialla dalla sua parte posteriore (14). Cammina sulla sinistra e utilizza i comandi direzionali insieme a R per cambiare edificio. Cerca il mucchi di paglia sul terreno, avvicinati e vedrai il cursore di azione che ti permetterà di effettuare uno dei famosi salti della fede di Assassin's Creed. Atterrando riceverai la cassa.

RICOMPENSE: Missione Vs (Abitazioni dei minatori).

PRIGIONIERI: Due. Appena inizierete la missione, prosegui lungo il sentiero in linea retta, ignora la scala gialla (anche se dovrai ricordarti dove si trova, dato che poi ti servirà per raggiungere il secondo prigioniero), elimina il soldato che troverai lungo il percorso e continua a scendere fino a trovare il primo prigioniero, dopo delle travi di legno. Sali dalla scala gialla menzionata prima e, una volta sopra, lasciati cadere sulla sinistra, quindi avanza lungo la cornice per trovare il secondo prigioniero (15).

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

Non si tratta di un livello molto ben sorvegliato, ma dai sempre un'occhiata in alto.

17 - ELIMINA LE GUARDIE

OGGETTI INTERESSANTI:

Nessuno.

RICOMPENSE: Nessuna.

PRIGIONIERI: Nessuno.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

Lascia perdere la furtività e portati appresso un fucile di precisione (o un fucile a pompa, se ti senti Rambo) e un mitra con poco rinculo, in modo da eliminare i 24 soldati che ti attaccheranno. Prima, però, fai fuori i 5 Cypher (18) (che però non conteranno come nemici uccisi) e presta particolare attenzione agli ultimi nemici armati di lanciarazzi.

18 - BATTAGLIA - COCOON

Vai alla sezione: Boss Finali.

19 - INFILTRATI NELLA BASE SOTTERRANEA

OGGETTI INTERESSANTI:

Nessuno.

RICOMPENSE: Missione Vs (Passaggio sotterraneo A).

PRIGIONIERI: Due. Il primo si trova nell'Hangar Armi IA, dietro alcune casse, nei pressi del Metal Gear di sinistra (in base alla tua posizione quando co-





minci il livello). Nel Passaggio Sotterraneo A si trova il secondo prigioniero: lo troverai semplicemente camminando, in piena vista.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ: Il nemico starà costantemente in allerta e in alcune parti della base il pavimento metallico non ti permetterà di muoverti senza richiamare attenzione. Tenta di prenderti del tempo per disfarti dei soldati e fai particolarmente attenzione a quello che usa lo scudo, alla fine (Passaggio Sotterraneo B).

20 - FUGGI DALLA SALA TORTURE

OGGETTI INTERESSANTI:

• **Sistema Fulton:** Senza il tuo equipaggiamento, per poter acciuffare nuove reclute dovrai prima trovare questo oggetto. Uscendo dalla cella, vai sulla passerella a sinistra e, appena possibile, svolta a sinistra. Avanza tenendoti a destra dello schermo (17) e vedrai due porte: dietro la seconda c'è il pannello di controllo che ti permetterà di liberare il prigioniero. Continua lungo la passerella fino in fondo e, a destra, troverai una stanza che contiene l'oggetto.

RICOMPENSA: Nessuna.

PRIGIONIERI: Uno. Si trova in una cella dalla quale potrai liberarlo in due modi. La prima è usare la sega che hai usato per liberarti, la seconda è invece entrare in una delle due porte che hai notato quando stavi andando a prendere il Sistema Fulton: al suo interno troverai un pannello di controllo che ti permetterà di aprire la cella.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

L'unica cosa della quale ti devi preoccupare è la fuga. Puoi evadere in due modi: puoi usare il tesserino ID che hai preso a Strangelove nella QTE precedente, oppure avvicinandoti al lavandino. Nel secondo caso comparirà un'icona e, quando darai il comando, Snake svelerà di avere una piccola sega. Durante la fuga fai attenzione ai 6 soldati che sorvegliano la zona.

21 - RAGGIUNGI L'HANGAR DEL PEACE WALKER

OGGETTI INTERESSANTI:

Nessuno.

RICOMPENSA: Nessuna.

PRIGIONIERI: Tre. Appena inizi, attraversa la porta di fronte e poi gira a sinistra. Passa dietro al Metal Gear e poi vai a destra appena possibile. Sali le scale e troverai il primo prigioniero. Per trovare il secondo, mettili di fronte all'ascensore della missione 19, gira a sinistra, passa dietro al Metal Gear, sali sulle casse che ti tagliano la strada (19) ed entra da una porta sulla destra, che conduce al Passaggio Sotterraneo A. Avanza un po' e lo troverai sorvegliato da due soldati. Il terzo ti aspetta appena arrivato al Passaggio Sotterraneo B,



sul piano superiore: appena passata la porta che conduce al Passaggio Sotterraneo A, lo vedrai sulla sinistra.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ: Fai molta attenzione quando sei in uno dei Passaggi Sotterranei (A o B). Questa parte della base è costituita da due piani e, se farai rumore in quello superiore, metterai in allarme i soldati del piano inferiore. Fai particolare attenzione ai 3 soldati con lo scudo, dato che sono difficili da sorprendere e, anche se li immobilizzi, faranno rumore nel lasciar cadere lo scudo.

22 - BATTAGLIA - PEACE WALKER

Vai alla sezione: Boss Finali.

CAPITOLO 4: ILLUSIONE DELLA PACE

23 - INFILTRATI NELLA BASE MISSILISTICA AMERICANA

OGGETTI INTERESSANTI:

Nessuno.

RICOMPENSA: Nessuna.

PRIGIONIERI: Quattro. Il primo si trova nel Cancellone Posteriore. Avanza fino a una passerella con un Cypher e guarda dietro due bidoni per trovare una scala (19) che ti permetterà di scendere fino alla passerella con il prigioniero. Il secondo si trova nella Baia di riparazione piccola. Appena salito sul montacarichi, usa la prima scala gialla, di fronte e, una volta in cima, voltati e vedrai il terzo prigioniero, che prenderai più tardi. Continua a salire fino a trovare delle scale che scendono e, in fondo, troverai il secondo prigioniero. A sinistra del livello, come hai scoperto, c'è il terzo prigioniero, proprio dall'altra parte dell'Hangar. L'ultimo si trova invece nella tettoia: entra dall'unica porta del livello e guarda a sinistra per vederlo.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

I soldati sono più resistenti e hanno un udito più fino. Inoltre, sono supportati da Cypher, cosa che renderà difficile prenderli alla sprovvista. Decidi bene chi eliminare.

24 - RAGGIUNGI LA TORRE DI CONTROLLO

OGGETTI INTERESSANTI:

• **2 Scatole dell'amore:** Appena abbandoni il Piccolo Cantiere Navale per raggiungere il Cantiere Navale Principale, entra nell'Hangar e guarda a destra (20) per trovare la prima scatola. La seconda si trova nel Cantiere Navale Principale, verso il Sottopassaggio, a sinistra.

RICOMPENSA: Nessuna.

PRIGIONIERI: Due. Il primo si trova nel Piccolo Cantiere Navale: Sali le scale dalle quali sei sceso nella missione precedente per trovare il prigioniero. Il secondo si trova nel Cantiere Navale



Principale: appena eliminato il nemico con il lanciaraazi all'ingresso dell'Hangar 5, sali le due scalinate grandi.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ: Utilizza l'Uniforme da Battaglia, che ti permette di portare tre armi, e lascia perdere la segretezza. Preparati a combattere contro un esercito e tenta di stare sempre al coperto per non venire ucciso dai cecchini. Mira sempre alla testa e non dimenticare di portare quanti più oggetti curativi possibile. Una volta giunti al Sottopassaggio, non fermarti fino all'ascensore (21). Arrivato all'Eliporto elimina tutti i nemici (22), prima di andare sul velivolo a rotore e ricorda di sfruttare la mitragliatrice fissa per fare un po' di danni seri e scaricare i nervi...

25 - BATTAGLIA - PEACE WALKER 2

Vai alla sezione: Boss Finali.

26 - BATTAGLIA - PEACE WALKER 3

Vai alla sezione: Boss Finali.

CAPITOLO 5: OLTRE LE PORTE DEL PARADISO

Per poter sbloccare questo capitolo, dovrai soddisfare due requisiti. Il primo è possedere tutti i pezzi principali del tuo Metal Gear montati, più il componente opzionale Railgun. Estrai le placche dei nemici meccanici, dopo averli sconfitti (Pupa, Chrysalis, Cocoon e Peace Walker), e riuscirai a soddisfare velocemente questo requisito. Dovrai combattere diverse volte contro molti di loro, per avere tutto quello che ti serve.

Il secondo requisito consiste nel completare una Missione Extra dal titolo Appuntamento con Paz (la numero 67), che si attiverà appena terminato il quarto capitolo. Mettiti lo Smoking, utilizza le frasi più romantiche e porta con te la Scatola dell'amore. Inizia usando le frasi e, se le piaceranno, lo capirai dai cuoricini che compariranno. Non premere mai Freccia Su, se non vuoi una brutta sorpresa. Quando almeno tre frasi avranno fatto centro, usa la Scatola dell'amore vicino a lei e vedrai che l'ultimo capitolo sarà finalmente disponibile (23). Continua a giocare Missioni Extra per sbloccare tutte le missioni che compongono l'ultimo capitolo e ricorda che, per giocare il confronto finale con ZEKE, dovrai prima aver completato il tuo Metal Gear, compreso il Railgun e gli Ugelli.

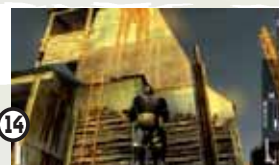
27 - MISSIONE RICERCA DI ZADORNOV

OGGETTI INTERESSANTI:

Nessuno.

RICOMPENSA: Progetto del Radar Soliton.

PRIGIONIERI: Due. Il primo si trova



dove hai trovato il progetto per la granata stordente, nella missione 3, al piano superiore dell'imbarcadero a Rio de Jade. Il secondo si trova nella stessa stanza dove hai trovato l'Uniforme tigrata, a Bananal Fruta de Oro: Capanna di smistamento.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

Tutte le missioni del quinto capitolo hanno luoghi avvolti dall'oscurità più fitta, quindi sarà meglio che tu possieda il visore notturno sviluppato al massimo. Potremmo anche dirti dove si trova Zadornov, ma perderesti tutto il gusto: dovrai fare attenzione, specie in un paio di occasioni.

28 - MISSIONE RICERCA DI ZADORNOV 2

OGGETTI INTERESSANTI:

• **Progetto Scatola bomba:** Nel Puerto del Alba, segui la stessa direzione con la quale sei riuscito a trovare la Scatola dell'amore durante la prima missione e troverai il progetto poco più avanti.

RICOMPENSA: Progetto Carro Armato di cartone.

PRIGIONIERI: Nessuno.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

Non avrai molti problemi, nel superare questo livello. Se non riesci a trovare il punto di estrazione dopo aver catturato Zadornov, guarda la mappa.

29 - MISSIONE RICERCA DI ZADORNOV 3

OGGETTI INTERESSANTI:

Nessuno.

RICOMPENSA: Nessuna.

PRIGIONIERI: Due. Segui il sentiero che porta alla Catarata de la Muerte (dove hai affrontato l'elicottero Mi-24A) e prosegui tenendo la destra per trovare il primo prigioniero per terra. L'altro lo trovi entrando attraverso il portale delle Ruinas de Xochiquetzal: segui il cammino a destra appena dentro e, appena puoi, svolta a sinistra. Il prigioniero è dietro un albero.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

In questa missione ritornerai nella Selva de la Leche, piena zeppa di soldati mimetizzati. Ricorda di usare il visore notturno sia per localizzare Zadornov che per vedere i sodati.

30 - MISSIONE RICERCA DI ZADORNOV 4

OGGETTI INTERESSANTI:

• **Progetto MIC (RP):** All'inizio cammina sul margine destro e fai attenzione ai soldati che pattugliano la zona fino a quando non trovi il progetto.

RICOMPENSA: Progetto M21.

PRIGIONIERI: Tre. Dovai arrivare al Cafetal Aroma Encantado: Entrata, e cercare sotto una tettoia, a sinistra di dove hai trovato il terzo prigioniero della sesta missione. Il prossimo



prigioniero si trova dove si trovava l'ultimo prigioniero della sesta missione a Cafetal Aroma Encantado: Mulino. L'ultimo si trova sotto le grandi scale che conducono fuori da Cafetal Aroma Encantado: Mulino, in direzione di El Cadalso.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

Proprio come nei livelli precedenti, fai attenzione ai cecchini della zona Camino de Lava: Crocevia. L'unica cosa che devi fare è arrivare ad Aldrea Los Despiertos e cercare nelle porte blu, proprio come nella missione 5 (Salva Chico).

31 - MISSIONE RICERCA DI ZADORNOV 5

OGGETTI INTERESSANTI:

Nessuno.

RICOMPENSA: Progetto Scatola di salvataggio.

PRIGIONIERI: Uno. Questo livello inizia ad Aldea Los Despiertos: dirigi verso il camion che c'è in fondo e, a destra, troverai il prigioniero.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

Il livello è estremamente sorvegliato, quindi fa molta attenzione, soprattutto a Fuerte La Ladera. Non perdere tempo a cercare Zadornov per tutto il livello, dato che lo troverai nascosto in uno dei camion (come quando hai scoperto Kojima).

32 - MISSIONE RICERCA DI ZADORNOV 6

OGGETTI INTERESSANTI:

• **Progetto Scatola stordente:** Lo trovi nello stesso posto dove si trovava il primo prigioniero della missione 16, nella base della miniera.

RICOMPENSA: Progetto pistola PB/6P9.

PRIGIONIERI: Nessuno.

DOVE POTRESTI AVERE DIFFICOLTÀ:

Cerca Zadornov in tutte le casse dell'amore del Villaggio dei Minatori (24).

33 - BATTAGLIA - ZEKE

Vai alla sezione: Boss Finali. Dovrai completare il tuo Metal Gear con tutti i componenti principali, il Railgun e gli ugelli, affinché tu possa affrontare questa missione. Ripeti le battaglie contro Pupa, Chrysalis e Cocoon per ottenere tutti i pezzi che ti servono. Inoltre, dovrai fare in modo che la Squadra R&S abbia un livello superiore a 40 e la Mother Base deve possedere 9 sezioni, costruite come si vede nella foto (25). Una volta soddisfatti tutti i requisiti, Kaz ti dirà che Zadornov è fuggito nuovamente, ma questa volta non ti dirà dove si trova. Vai alla prima delle Missioni Extra per scovarlo nel piano superiore. Dopo una sequenza ricca di colpi di scena, sarà tempo di combattere...



>> BOSS FINALI



CONSIGLI GENERALI

I boss finali possono essere di due tipi: mezzi dotati di equipaggio e mezzi controllati da una IA (Metal Gear), dai quali puoi estrarre le schede di memoria per creare il tuo Metal Gear. Se affronti un veicolo con equipaggio, ma noi ti consigliamo di catturarlo eliminando il suo capitano. Per affrontare il Metal Gear avrai bisogno di una grande potenza di fuoco e dovrai colpire solo l'unità della IA, in modo da non danneggiare le schede di memoria che potrai recuperare dopo.

4 - BATTAGLIA - VEICOLO BLINDATO LAV-TYPE G

RICOMPENSE: Ricetta dei Nachos, Ricetta bibita in lattina e Missione Vs (Bananal Fruta de Oro: Deposito).

ARMI RACCOMANDANTE: Mk22 e fucile d'assalto M16A1.

OGGETTI CONSIGLIATI: Indicatore rifornimento supporto.

STRATEGIA: Se farai rumore, il nemico userà la sua mitragliatrice e se ti avvicinerai troppo, tenterà di investirti. Ha anche una scorta di dieci soldati (in squadre da quattro) che dovrai eliminare: se ci riesci, fallo senza fare rumore. Se decidi di fare rumore, elimina tutti i nemici e poi concentrati sui due depositi di carburante di colore rosso che si trovano sui lati ①, nella parte posteriore del LAV, in modo da danneggiarlo pesantemente e rallentarlo. Dopo aver ridotto a sufficienza la sua energia (oppure se hai eliminato tutti i soldati senza fare rumore), il capitano farà la sua comparsa alla postazione del mitragliere. Invece di eliminarlo, svuota la sua barra di psiche con l'aiuto del tuo Mk22 e riuscirai così a reclutarlo!

7 - BATTAGLIA - CARRO ARMATO T-72U

RICOMPENSE: Progetto Mosin-Nagant, Ricetta Curry piccante e Missione Vs (El Cadalso). Armi raccomandante: Mk22 e fucile d'assalto M16A1.

OGGETTI CONSIGLIATI: Indicatore rifornimento supporto.

STRATEGIA: Il combattimento si svolge nel Cadalso e quindi non ci saranno molti posti dove potersi nascondere. Per prima cosa elimina i 15 soldati che arriveranno in squadre da quattro e poi spara ai depositi di carburante nella parte posteriore del veicolo. Non restare nascosto per troppo tempo dietro i vagoni, perché potresti rimanere schiacciato dai tuoi stessi ripari in seguito a un colpo di can-

none. Tenta di muoverti sempre e non ti avvicinare troppo. Schiva le sue cannonate e tenta di fare lo stesso con la mitragliatrice fino a quando il capitano non farà la sua comparsa e tu potrai azzerare la sua psiche ②.

10 - BATTAGLIA - PUPA

RICOMPENSE: Progetto dell'Indicatore rifornimento supporto (pos), Progetto Granata chaff e Progetto del Visore notturno.

ARMI CONSIGLIATE: M16A1 o M60 e lanciarazzi LAW.

OGGETTI RACCOMANDANTI: Indicatore rifornimento supporto e granate chaff.

STRATEGIA: Questo è il primo Metal Gear che dovrai affrontare. Il suo punto di forza è la velocità, che userà per schiacciarti, quindi non smettere mai di muoverti, specie quando accende i propulsori. I suoi attacchi basati su scariche elettriche sono facili, da evitare, ma quando riempirà la zona di mine per elettrificare tutto, la cosa sarà un po' più complicata ③: tenta di distruggerne quante più possibile tra quelle più vicine e potrai uscire illeso. Se si avvicina con una zampa sollevata, vai sul lato opposto, per evitare che ti colpisca. Fai sempre attenzione alla tua barra di psiche, perché gli attacchi elettrici ti sfiancheranno e ti renderanno molto vulnerabile, in tal senso. Ogni tanto il nemico sparirà per qualche istante: approfittalo per ottenere rifornimenti o, se è il caso, sdraiati per terra per recuperare vita e psiche... ma non abbassare la guardia.

12 - BATTAGLIA - ELICOTTERO D'ATTACCO MI-24A

RICOMPENSE: Sneaking suit e Progetto FIM-43.

ARMI CONSIGLIATE: Mk22 e lanciarazzi LAW.

OGGETTI CONSIGLIATI: Indicatore rifornimento supporto.

STRATEGIA: La battaglia non sarà facile, se non possiedi armi sufficientemente potenziate. È probabile che dovrai chiedere più volte dei rifornimenti a causa del munizionamento insufficiente. Fai attenzione ai suoi missili aria-superficie e gatling: senza un riparo, sarà difficile schivarli. Per prima cosa elimina i venti soldati che lo proteggono. Rimani sul fondo dello scenario, dove ti sarà più facile eliminare tutti i soldati e schivare gli attacchi nemici, specie se stai nella zona mostrata nella foto. Appena hai finito, spara ai missili rossi dell'elicottero ④ e poi sconfiggilo con

il lanciarazzi LAW fino a che il capitano non farà la sua comparsa. Dato che non starà fermo un attimo, non sarà facile colpirlo: armati di pazienza e non mollare.

15 - BATTAGLIA - CHRYSALIS

RICOMPENSE: Progetto Lanciarazzi Carl Gustav M2 e Progetto dell'Indicatore attacco di supporto (pos) CL 2.

ARMI CONSIGLIATE: Mitragliatrice M60, lanciarazzi LAW o, se lo possiedi, FIM-43 e granate chaff.

OGGETTI RACCOMANDANTI: Indicatore rifornimento supporto, granate chaff e Indicatore dintorni.

STRATEGIA: La cosa più difficile è colpirlo, dato che è sempre in movimento e, all'inizio, avrà anche una densa nebbia che userà per nascondersi (impiccio, questo, che terminerà man mano che la nebbia si diraderà). Il nemico funziona in due modalità: la prima è quella normale, nella quale ti insegnerà sparando con la mitragliatrice e i missili: limitati a schivare. Nella seconda modalità invierà dei Cypher: distruggili velocemente. Intanto, Chrysalis utilizzerà il Railgun e missili guidati, quindi attento, perché con un paio di colpi ti ucciderà. D'altro canto, in questa seconda modalità ti sarà più facile colpirlo, quindi dacci dentro con mitragliatrice e razzi (anche se è probabile che riesca a evitare i razzi del LAW). Aiutati con le granate chaff per disorientarlo ⑤, fai sempre attenzione alla tua vita e abbi pazienza.

18 - BATTAGLIA - COCOON

RICOMPENSE: Nessuna.

ARMI CONSIGLIATE: Mitragliatrice M60 o il più sviluppato dei tuoi fucili d'assalto, il lanciarazzi con il maggior potere offensivo sviluppato tra FIM-43 e Carl Gustav M2.

OGGETTI RACCOMANDANTI: Indicatore rifornimento supporto e granate chaff.

STRATEGIA: Cocoon è armato con mitragliatrici, lanciamissili e un cannone che può mandarti al creatore con un colpo. Il combattimento si sviluppa in due fasi: nella prima dovrai evitare la sua offensiva e nella seconda dovrai salire in un punto alto per sfruttare il suo unico punto debole. Nella prima parte cerca la torre al centro della zona, sali e mettili sul lato destro, proteggendoti dietro una lastra metallica ⑥. Rimani qui sparando e, quando Cocoon usa il cannone o i missili, buttati a

terra. Quando la sua energia sarà al 25% circa, il nemico sbatterà contro una delle pareti, facendo cadere una scala di emergenza: salici sopra. Una volta in cima, evita tutti gli attacchi, cerca un'altra scala che ti porterà ancora più in alto, vicino al cilindro della IA e inizia a sparare. Buttati per terra, quando le mitragliatrici spazzeranno la zona e, quando vedrai dei missili, corri per non farti raggiungere.

22 - BATTAGLIA - PEACE WALKER

RICOMPENSE: Uniforme da Battaglia.

ARMI CONSIGLIATE: Mitragliatrice M60 e lanciarazzi con il maggiore potere offensivo sviluppato tra FIM-43 e Carl Gustav M2. Non dimenticare un Indicatore rifornimento supporto.

STRATEGIA: Tenta di aggirarlo per poter colpire il cilindro sul retro. Il nemico ti lancerà delle mine S, che potrai facilmente evitare se ti muoverai vicino a lui, ma attento, perché se ti avvicinerai molto, lui utilizzerà il lanciamine, oppure tenterà di schiacciarti. Se ti allontani troppo, tenterà di investirti o ti lancerà dei missili ⑦: fai molta attenzione alla tua barra di psiche, quando griderà mentre gli sei vicino. Quando carica i motori delle zampe, allontanati, perché tenterà di schiacciarti o bruciarti.

25 - BATTAGLIA - PEACE WALKER 2

RICOMPENSE: Nessuna.

ARMI CONSIGLIATE: Uniforme da Battaglia, mitragliatrice M60 o un'arma simile più sviluppata e i due lanciarazzi più sviluppati.

OGGETTI CONSIGLIATI: Indicatore rifornimento supporto e granate chaff.

STRATEGIA: Questo è il più lungo ed estenuante dei confronti. PW è situato nel molo, pronto a lanciare un attacco nucleare. Equipaggia il migliore dei lanciarazzi e usalo sulle sue zampe o sulle sfere il più velocemente possibile. Ripeti questa cosa finché necessario, ogni volta che vedi che prepara questo tipo di attacco. Ogni volta che gli impedirai di effettuare l'attacco nucleare, ti attaccherà con dei razzi, facili da schivare, se ti muovi costantemente; userà anche mine S, missili guidati e perfino un raggio paralizzante che gli permetterà poi di incenerirti con il lanciamine (tenta di avere sempre alimenti, nel tuo

inventario). Verso metà battaglia, PW si muoverà da una parte all'altra del molo, dietro gli hangar: approfittane per buttarti a terra e recuperare forze e, quando sei pronto, sparagli per richiamare la sua attenzione. Lui tenterà di colpirti attraverso gli hangar: se lo schiverai lui salterà in mare. Quando emergerà, danneggialo quanto più possibile (attento ai missili). Se le sfere si illuminano, significa che il sistema EM è attivo, quindi non lanciarli missili ⑧ e usa le granate chaff per disorientarlo. Tieni d'occhio gli indicatori di vita e psiche.

26 - BATTAGLIA - PEACE WALKER 3

RICOMPENSE: Smoking.

ARMI CONSIGLIATE: Mitragliatrice M60 o qualunque

lanciamissili migliori che possiedi.

STRATEGIA: Ora affronterai lo scheletro di quello che era PW, quindi non potrà opporre alcuna resistenza: spara ai cilindri della IA.

33 - BATTAGLIA - ZEKE

RICOMPENSE: Arma ottica, Pistola da indiltrazione.

ARMI CONSIGLIATE: Uniforme da Battaglia, mitragliatrice M60 o qualunque mitragliatrice più sviluppata e i due lanciarazzi migliori che hai.

OGGETTI CONSIGLIATI: Indicatore rifornimento supporto e Granate chaff.

STRATEGIA: Ora dovrai affrontare la tua stessa creazione! Zeke ha vari sistemi difensivi (tanti più quanti gliene hai forniti) e tenterà di schiacciarti, di ucciderti con il Railgun, di crivellarti con la mitragliatrice e inoltre, se ti nasconderai, ti lancerà dei missili guidati. Per sconfiggerlo dovrai usare i due terminali dello scenario. Il primo (Supply) ti servirà per ottenere rifornimenti e attivare i lanciamissili. Il secondo (Strike) invece attiverà il direzionamento automatico dei missili per un breve periodo di tempo. Attivi entrambi, mettili di spalle in una dei boccaporti che Kaz attiverà o sui terminali stessi e marca Zeke come obiettivo premendo L per selezionarlo ed R per iniziare l'attacco ⑨. Dopo averlo colpito, lui salterà sulle piattaforme per distruggere i lanciamissili: approfittane per usare i tuoi lanciarazzi e sparagli ⑩. Ripeti l'operazione fino a quando non lo avrai ridotto a un cumulo di rottami fumanti.



MISSIONI EXTRA

Andando avanti nelle missioni principali sbloccherai le missioni secondarie, per un totale di 128 nuove sfide. Si tratta di piccoli minigiocchi, come sfide di tiro o combattimenti contro le creature di *Monster Hunter*. La tabella qui sotto mostra come sbloccarle e la relativa ricompensa.

N°	NOME	REQUISITO PER SBLOCCARE	RICOMPENSA
001	Addestramento al tiro: Libero	Completare la missione principale 2	
002	Addestramento al tiro: Libero	Completare la missione principale 7	
003	Addestramento al tiro: Sfida a punti	Completare la missione principale 2	
004	Addestramento al tiro: Sfida a tempo	Completare la missione principale 7	
005	Sfida tiratore scelto	Completare la missione principale 3	
006	Sfida tiratore scelto	Completare la missione principale 4	
007	Sfida tiratore scelto	Completare la missione principale 10	
008	Sfida tiratore scelto	Completare la missione extra 15	
009	Sfida tiratore scelto	Completare la missione principale 33	Progetto M19
010	Recupero Fulton	Completare la missione principale 1	
011	Recupero Fulton	Completare la missione principale 6	
012	Recupero Fulton	Completare la missione principale 8	
013	Recupero Fulton	Completare la missione principale 14	
014	Recupero Fulton	Completare la missione principale 26	
015	Recupero Fulton	Completare la missione principale 27	
016	Recupero Fulton	Completare la missione principale 29	
017	Recupero Fulton	Completare la missione principale 32	
018	Distruzione bersaglio	Completare la missione principale 18	
019	Distruzione bersaglio	Completare la missione principale 28	
020	Distruzione bersaglio	Completare la missione extra 077	
021	Distruzione camion	Completare la missione principale 29	
022	Neutralizza i soldati nemici	Completare la missione extra 014	
023	Neutralizza i soldati nemici	Completare la missione principale 33	
024	Neutralizza i soldati nemici	Completare la missione extra 023	Carl Gustav (Multiuso)
025	Neutralizza i soldati nemici	Completare la missione extra 105	
026	Neutralizza i soldati nemici	Completare la missione extra 070	
027	Neutralizza i soldati nemici	Completare la missione extra 026	Granata soporifera (Classe S)
028	Recupero oggetti	Completare la missione principale 11	
029	Recupero oggetti	Completare la missione principale 17	
030	Recupero documenti segreti	Completare la missione principale 5	RPG2
031	Recupero documenti segreti	Completare la missione principale 18	MG3
032	Recupero documenti segreti	Completare la missione extra 103	Pistola EZ (recupera vita)
033	Disattivazione Claymore	Completare la missione principale 016	Claymore
034	Disattivazione Claymore	Completare la missione principale 31	
035	Mani in alto!	Completare la missione extra 39	Banana
036	Mani in alto!	Completare la missione principale 31	
037	Mani in alto!	Completare la missione extra 091	MP5SD2 (Classe S)
038	Difesa base	Completare la missione principale 22	RPG7
039	Difesa base	Completare la missione principale 28	
040	Difesa base	Completare la missione extra 084	
041	Difesa base	Completare la missione extra 044	Mimetica ottica (C)
042	Difendi prigioniero di guerra	Completare la missione extra 76	
043	Difesa rifornimenti	Completare la missione principale 32	
044	Difesa rifornimenti	Completare la missione principale 33	MG3 (Perforante)
045	Infiltrazione perfetta	Sconfiggi Zeke nella modalità Storia	ADM63 e Uniforme cioccolata (Classe S)
046	Infiltrazione perfetta	Completare la missione extra 045	
047	Infiltrazione perfetta	Completare la missione extra 102	SUG (Classe S)
048	Infiltrazione perfetta	Completare la missione extra 047	Gil (Classe S)
049	Infiltrazione perfetta	Completare la missione extra 091	Tappetino ottico (Classe S)
050	Infiltrazione perfetta	Completare la missione extra 075	Mimetizzazione ottica (Classe S)
051	Distruzione ostacolo	Completare la missione principale 12	
052	Eliminare i kidnapper	Completare la missione principale 15	
053	Fuga	Completare la missione principale 16	
054	Recuperare equipaggiamento di Snake	Completare la missione principale 20	
055	Salva soldato	Completare la missione extra 089	
056	Un solo colpo	Completare la missione extra 008	
057	Paparazzo	Completare la missione principale 30	
058	Paparazzo	Completare la missione principale 33	
059	Fotografia fantasmi	Completare la missione principale 057	
060	Caccia al tesoro	Completare la missione principale 31	
061	Caccia al tesoro	Completare la missione extra 058	Uniforme sentinella (Vs)
062	Caccia al tesoro	Completare la missione extra 092	Progetto SPAS-12, Progetto M202A1 (rango S)
063	Missione Pooyan	Completare la missione principale 30	
064	Missione Pooyan	Sconfiggi Zeke nella modalità Storia	
065	Missione Pooyan	Completare la missione extra 064	
066	Abbatti missili	Completare la missione extra 009	Progetto M16A1 (rango S)
067	Appuntamento con Paz	Completa il capitolo 4	Pistola EZ e costume Amanda (Classe S)
068	Appuntamento con Kaz	Completare la missione extra 119	Uniforme Miller (S)
069	Battaglia - Veicolo corazzato BTR-60 PA	Sconfiggi Pupa	Il veicolo (se lo catturi)
070	Battaglia - Veicolo corazzato BTR-60 PB	Completare la missione extra 025	Il veicolo (se lo catturi)
071	Battaglia - Veicolo corazzato BTR-60 PB	Completare la missione principale 29	Il veicolo (se lo catturi)
072	Battaglia - Veicolo corazzato BTR-60 PB Modificato	Completare la missione extra 104	Il veicolo (se lo catturi)
073	Battaglia - Veicolo corazzato LAV-type G Modificato	Completare la missione extra 066	Il veicolo (se lo catturi)

074	Battaglia - Veicolo corazzato LAV-type C	Completare la missione extra 063	Il veicolo (se lo catturi)
075	Battaglia - Veicolo corazzato LAV-type C Modificato	Completare la missione extra 049	Il veicolo (se lo catturi)
076	Battaglia - Carro armato T-72U	Completare la missione principale 27	Il veicolo (se lo catturi)
077	Battaglia - Carro armato T-72U Modificato	Completare la missione extra 041	Il veicolo (se lo catturi)
078	Combate contra tanque T-72A	Completare la missione extra 060	Il veicolo (se lo catturi)
079	Battaglia - Carro armato T-72 Modificato	Completare la missione extra 055	Il veicolo (se lo catturi)
080	Battaglia - Carro armato KPz 70	Completare la missione extra 029	Il veicolo (se lo catturi)
081	Battaglia - Carro armato KPz 70 Modificato	Completare la missione extra 096	Il veicolo (se lo catturi)
082	Battaglia - Carro armato MBTK.70	Completare la missione extra 040	Il veicolo (se lo catturi)
083	Battaglia - Carro armato MBTK.70 Modificato	Completare la missione extra 050	Il veicolo (se lo catturi)
084	Battaglia - Elicottero d'attacco: Mi-24A	Completare la missione principale 30	
085	Battaglia - Elicottero d'attacco: Mi-24A Modificato		Il veicolo (se lo catturi)
086	Battaglia - Elicottero d'attacco: Mi-24D	Completare la missione principale 29	Il veicolo (se lo catturi)
087	Battaglia - Elicottero d'attacco: Mi-24D Modificato	Completare la missione extra 065	Il veicolo (se lo catturi)
088	Battaglia - Elicottero d'attacco: AH56A-Bomber	Completare la missione extra 052	Il veicolo (se lo catturi)
089	Battaglia - Elicottero d'attacco: AH56A-Bomber Modificato	Completare la missione extra 020	Il veicolo (se lo catturi)
090	Battaglia - Elicottero d'attacco: AH56A-Raider	Completare la missione extra 056	Il veicolo (se lo catturi)
091	Battaglia - Elicottero d'attacco: AH56A-Raider Modificato	Completare la missione extra 048	Il veicolo (se lo catturi)
092	Battaglia - Carro armato T-72U Modificato	Completare la missione extra 061	Il veicolo (se lo catturi)
093	Battaglia - Carro armato T-72A	Completare la missione extra 021	Il veicolo (se lo catturi)
094	Battaglia - Carro armato T-72A Modificato	Completare la missione extra 027	Il veicolo (se lo catturi)
095	Combate contra tanque KPz 70	Completare la missione extra 019	Il veicolo (se lo catturi)
096	Battaglia - Carro armato KPz 70 Modificato	Completare la missione extra 109	Il veicolo (se lo catturi)
097	Battaglia - Carro armato MBTK.70	Completare la missione extra 043	Il veicolo (se lo catturi)
098	Battaglia - Carro armato MBTK.70 Modificato	Completare la missione extra 037	Il veicolo (se lo catturi)
099	Battaglia - Veicolo corazzato BTR-60 PA	Completare la missione extra 034	Il veicolo (se lo catturi)
100	Battaglia - Veicolo corazzato BTR-60 PA Modificato	Completare la missione extra 062	Il veicolo (se lo catturi)
101	Battaglia - Veicolo corazzato BTR-60 PB	Completare la missione extra 017	Il veicolo (se lo catturi)
102	Battaglia - Veicolo corazzato BTR-60 PB Mod.	Completare la missione extra 046	Il veicolo (se lo catturi)
103	Battaglia - Veicolo corazzato LAV-type G	Completare la missione principale 26	Il veicolo (se lo catturi)
104	Battaglia - Veicolo corazzato LAV-type G Mod.	Completare la missione extra 098	Il veicolo (se lo catturi)
105	Battaglia - Elicottero d'attacco: Mi-24A Modificato	Completare la missione extra 024	Il veicolo (se lo catturi)
106	Battaglia - Elicottero d'attacco: Mi-24D	Completare la missione principale 28	Il veicolo (se lo catturi)
107	Battaglia - Elicottero d'attacco: Mi-24D Mod.	Completare la missione extra 073	Il veicolo (se lo catturi), Progetto M202A1 (Classe S)
108	Battaglia - Elicottero d'attacco: AH56A-Bomber	Completare la missione extra 036	Il veicolo (se lo catturi)
109	Battaglia - Elicottero d'attacco: AH56A-Bomber Modificato	Completare la missione extra 085	Il veicolo (se lo catturi)
110	Battaglia - Elicottero d'attacco: AH56A-Raider	Completare la missione extra 101	Il veicolo (se lo catturi)
111	Battaglia - Elicottero d'attacco: AH56A-Raider Modificato	Completare la missione extra 087	Il veicolo (se lo catturi) e Progetto M47 (Classe S)
112	Battaglia - Arma IA: Pupa Type II	Completare la missione principale 28	
113	Battaglia - Arma IA: Pupa modificata	Sconfiggi Zeke nella modalità Storia	
114	Battaglia - Arma IA: Chrysalis Type II	Completare la missione principale 30	
115	Battaglia - Arma IA: Chrysalis modificata	Completare la missione extra 113	Progetto Railgun (Classe S)
116	Battaglia - Arma IA: Cocoon Type II	Completare la missione principale 31	
117	Battaglia - Arma IA: Cocoon modificata	Completare la missione extra 115	
118	Battaglia - Arma IA: Peace Walker Type II	Completare la missione principale 32	
119	Battaglia - Arma IA: Peace Walker Mod.	Completare la missione extra 117	Progetto Bandana (Classe S)
120	Metal Gear ZEKE - Battaglia Simulata	Sconfiggi Zeke nella modalità Storia	
121	Missione di caccia: Rathalos	Ascolta tutti i nastri di Chico, fai la missione extra 29 e dirigiti alla spiaggia	
122	Missione di caccia: Rathalos/Crepuscolo	Completare la missione extra 121	
123	Missione di caccia: Tigrex	Completare la missione extra 121	
124	Missione di caccia: Tigrex/Crepuscolo	Completare la missione extra 123	
125	Missione di caccia: Gear Rex	Completare la missione extra 123	
126	Missione di caccia: Gear Rex/Crepuscolo	Completare la missione extra 125	
127	Missione di caccia: combatti alla base del cratere	Completare la missione extra 126	
128	Missione di caccia: Il contrattacco di Rex	Completare la missione extra 127	Libro di cucina



PS3 2K GAMES AZIONE/AVVENTURA IMMINENTE

■ **Mafia II** sarà un'avventura sandbox incentrata sulla mafia italo-americana e ambientata tra gli anni 40 e 50.

Mafia II

LA FAMIGLIA ASPETTAVA IL TUO RITORNO

Dopo aver sorpreso nel 2002 con il primo *Mafia* (su PC, almeno: la versione PS2 non era granchè...) i ragazzi di Illusion Softworks (oggi 2K Czech) sfornano ora *Mafia II*, titolo che vanta molti punti in comune con il primo pur non essendone un seguito diretto.

La storia inizia alla fine degli anni 40, ed è ambientata a Empire Bay, una città fittizia ispirata alle grandi metropoli della East Coast americana. Il protagonista sarà Vito Scaletta, un giovane italo-americano reduce dalla Seconda Guerra Mondiale, pronto a scalare la gerarchia del crimine organizzato della città. Il gioco è strutturato in 15 capitoli, con estese missioni e uno sviluppo più lineare rispetto, ad esempio, ai titoli della serie *GTA*, ma con tipologie di missioni tutto sommato simili, tra azione, guida e gli obiettivi classici del genere: scortare alleati, inseguire o rubare auto, spedire i mafiosi rivali a dormire con i pesci o sfuggire alla polizia. Potrai muoverti liberamente in una città gigantesca (26 chilome-

tri quadrati) completamente aperta fin dall'inizio, che cambierà aspetto con lo scorrere della trama e il conseguente passare degli anni (le ultime missioni sono ambientate negli anni 50). Non mancheranno possibilità come quella di cambiarti d'abito o modificare le auto (che potrai "collezionare" nei garage. L'aspetto più promettente, tuttavia, resta l'ambientazione, riprodotta con fedeltà e credibilità. La nostra prova ha evidenziato una fluidità non proprio al top, ma per il resto siamo rimasti stupiti dalla cura infusa nella creazione dei dettagli. ●

» PRIMA IMPRESSIONE: ECCELLENTE

Un sandbox di lusso, con un'ambientazione interessante, una trama promettentissima e tanta personalità. Serve qualche limatina tecnica.



■ **Vito** potrà combattere in corpo a corpo e usare il sistema di copertura per uscire indenne dalle sue frequenti sparatorie.

■ **Vito Scaletta** e il suo vecchio amico **Joe Barbaro** sono i protagonisti di *Mafia II*.



■ La guida ha qualche tocco di realismo. Il tempo atmosferico influisce sul controllo, e usare l'acceleratore troppo allegramente rischia di guadagnarti una multa... o peggio.



■ Le missioni sono piuttosto lunghe e varie: inseguire e rubare auto, eliminare i mafiosi rivali, scortare alleati o addirittura infiltrarti dopo esserti camuffato.



Mafia II è un'avventura sandbox, più lineare di un GTA ma con un'ambientazione estremamente curata.

» SOMIGLIA A...

Mafia II presenta elementi in comune con numerosi altri titoli del genere sandbox, tra cui, naturalmente, il primo episodio della serie e la "pietra di paragone" *GTA IV*: una splendida ambientazione urbana, libertà di movimento, una trama di grande spessore... ma offre anche delle caratteristiche insolite per il genere, come una maggiore linearità.



MAFIA (PS2)

Anche nel primo *Mafia* indossavi i panni di un mafioso in una serie di missioni a piedi o in auto, sullo sfondo di un'ottima ambientazione. Il porting PS2 non era granchè.



GTA IV

I punti in comune con *GTA IV* non mancano, anche se *Mafia II* è più lineare, è strutturato in capitoli con missioni più lunghe e ha un tono più "serio".

» UN'EDIZIONE SPECIALE CHE NON POTRAI RIFIUTARE...

Come ogni gioco di serie A che si rispetti, *Mafia II* uscirà anche in edizione speciale con alcuni succosi extra, tra cui un artbook di ben 90 pagine

che illustra l'intero processo creativo dietro le quinte del gioco, la colonna sonora, realizzata dall'Orchestra Filarmonica di Praga, e una dettagliata mappa di Empire Bay. Sempre inclusi nella confezione ci sono inoltre alcuni contenuti scaricabili, due abiti e due auto di lusso. Il tutto contenuto in una scatola di metallo esclusiva.





■ Kane e Lynch tornano in un altro frenetico action game in cui dovrai immergerti nei bassifondi di Shanghai, anche insieme a un amico, sia online che offline.

PS3 EIDOS AZIONE IMMINENTE

Kane & Lynch 2: Dog Days

DUE MERCENARI A SHANGHAI

Se non hai fatto programmi per le vacanze, Eidos ti propone un pacchetto completo per un viaggio a Shanghai. La compagnia, però, non è delle migliori, visto che sarai accompagnato dai protagonisti di Kane & Lynch, sanguinolento gioco d'azione del 2007. Lo psicopatico Lynch e il mercenario senza scrupoli Kane si sono infatti trasferiti nella metropoli cinese, per un "lavoretto" nel traffico illegale di armi, che si è però trasformato in una guerra tra bande su larga scala. Se vuoi unirti alla festa, preparati a vivere un'avventura infuocata che si sviluppa nell'arco di due giorni (per un totale di 8-10 ore di gioco, a detta degli sviluppatori), con la possibilità di giocare insieme a un amico in cooperativa sia online che offline. Le luci, i vicoli bui e le strade brulicanti di vita di Shanghai, portate sullo schermo con uno stile grafico da vecchio film in videocassetta, faranno da cornice a un'avventura

che promette azione in quantità industriali, con novità come un sistema di copertura rinnovato e la possibilità di muoverti e sparare anche se sei a terra ferito. Anche l'Online prenderà le mosse dalle buone idee presenti nel primo, aggiungendovi nuove modalità, come quella in cui otto giocatori devono rapinare una banca sapendo, però, che tra loro c'è un traditore o come Guardie e Ladri, in cui una squadra deve rubare il bottino e l'altra deve impedirglielo. ●

» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA

Azione frenetica e gioco in compagnia, sia online che offline, e la promessa di un bel passo avanti rispetto al primo episodio. Funzionerà?

■ Lynch è il protagonista principale del sequel, e non ha preso la sua medicina. Noi ti abbiamo avvertito...



■ *Dog Days* presenta uno stile grafico "sporco", da film in videocassetta. Tecnicamente, però, abbiamo notato qualche problemino.



■ Saranno presenti nuove modalità online. Immagina assaltare una banca con sette amici... sapendo che uno di loro è un traditore.

Lo psicopatico Lynch è il protagonista di questo promettente action ambientato a Shanghai, completo di interessanti modalità multiplayer.

» SOMIGLIA A...



KANE & LYNCH: DEAD MEN

La prima avventura della serie è giocabile in cooperativa (solo offline), ma le modalità competitive online non erano affatto male.



ARMY OF TWO: IL 40° GIORNO

Un'altra coppia di mercenary (ma più "professionale") per un altro titolo all'insegna dell'azione pensata per due giocatori.

PSP NAMCO BANDAI AZIONE IMMINENTE

Ace Combat Joint Assault

MISSIONI AEREE PER QUATTRO

Simulatore di guerra aerea con modelli di caccia realmente esistenti su console non se ne vedono molti, ma la saga *Ace Combat* resiste sul mercato da ormai 15 anni. Questo secondo capitolo per PSP è un chiaro esempio del perché la serie sia sopravvissuta così a lungo. Come nei precedenti, in *Joint Assault* sarai al centro di una Campagna che mescola elementi realistici con una buona dose di finzione. Durante le missioni volerai nei cieli di alcuni dei luoghi più spettacolari del mondo, da Tokyo a San Francisco all'Egitto, e completare obiettivi come abbattere altri caccia o bombardare edifici nemici. Questa volta, però, potrai giocare anche in cooperativa insieme ad altri tre amici, oltre a competere nella modalità Versus per otto giocatori, anche via infrastruttura, e a giocare in due nella modalità *Joint Assault*. In quest'ultima, ciascun giocatore deve affrontare missioni diverse, ma le azioni dell'uno possono influenzare ciò che avviene all'altro (come ad esempio causare l'arrivo di un maggior numero di nemici). A tutto questo si aggiungono oltre 40 aerei su licenza e numerose opzioni per personalizzare il tuo caccia. ●

» SOMIGLIA A... ACE COMBAT X

» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA



■ *Joint Assault* offrirà alcune modalità inedite, oltre 40 caccia su licenza da personalizzare e svariati tipi di armi



■ La Campagna ti porterà in giro per il mondo, nei cieli di splendide città come Tokyo o San Francisco.



■ Saranno disponibili diverse visuali, come quella, veramente immersiva, dall'interno della cabina.

Direttore Editoriale: Massimo Sesti
Direttore Responsabile: Massimo Sesti
Responsabile Editoriale: Alessandro Aprea
Editor: Alessandro De Vita
Consulenza Redazionale: Ivan Fulco
Redazione: Stefano F. Brocchieri, Massimiliano Braile, Marianna Cecere, Antonio Pizzo
Collaboratori: Vincenzo Aversa, Marcello Cangialosi, Diego Cortese, Emilia De Castro, Leonardo Fedi, Andrea Maderna, Marco Ravetto.

Realizzazione grafica: Cromatika S.r.l.
Art Director: Mario Veltri
Responsabile grafico di progetto: Nunzio Saladini
Responsabile Area Tecnica: Giancarlo Sicilia
Impaginazione elettronica: Elio Monaco,

Pubblicità: Master Advertising S.r.l. - Via F. Filzi, 27
20124 - Milano
Tel. 02 83121211 - Fax 02 83121207
e-mail: advertising@edmaster.it

Editore: Edizioni Master S.p.A.
Sede di Milano: Via C. Correnti, 1 - 20123 Milano.
Tel. 199.50.50.51* - Fax 199.50.00.05*
Sede di Rende: C.da Lecco, Zona Industriale
87036 Rende (CS)
Presidente e Amministratore Delegato: Massimo Sesti
Direttore Generale: Massimo Rizzo

Abbonamento 1 anno: 11 numeri (rivista + allegati) € 27,10 invece di € 32,89
Abbonamento 2 anni: 22 numeri (rivista + allegati) € 59,90 invece di € 65,78.
Offerta valida per il territorio nazionale fino al: 31/10/2010

Arretrati: Costo arretrati (a copia): il doppio del prezzo di copertina + € 5,32 per contributo spese di spedizione (corriere espresso). Prima di inviare i pagamenti, verificare la disponibilità delle copie arretrate al numero 199.50.50.51*. La richiesta contenente i Vs. dati anagrafici e il nome della rivista dovrà essere inviata via fax al num. 199.50.00.05*, oppure via posta a EDIZIONI MASTER S.p.A. Via C. Correnti, 1 - 20123 Milano, dopo avere effettuato il pagamento, secondo le modalità di seguito elencate:

- Bonifico bancario intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. c/o Banca BCC MedioCrati S.C.a.R.L. IBAN: IT85Q0706280881000000012000 (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
- Versamento su cc/post. n. 16821878 intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
- Assegno bancario non trasferibile intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (allegato in busta chiusa)
- carta di credito, circuito Visa, Cartasì, o Eurocard/Mastercard (inviando la Vs. autorizzazione, il numero di carta di credito, la data di scadenza, l'intestatario della carta e il codice CVV2, cioè le ultime 3 cifre del codice numerico riportato sul retro della carta).

SERVIZIO CLIENTI

☎ **199.50.50.51***
dal lunedì al venerdì 9.00 - 13.00 / 14.00 - 18.00

☎ **199.50.00.05*** sempre in funzione

@ **servizioclienti@edmaster.it**

*Costo massimo della telefonata 0,118 € + iva a minuto di conversazione, da rete fissa, indipendentemente dalla distanza. Da rete mobile costo dipendente dall'operatore utilizzato.

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. - Via Tiberio Claudio Felice N° 7 - Salerno (SA)

Distributore: Parrini & C. S.p.A. - Via di Santa Cornelia, 9
00060 Formello (Rm)

 Rispettare l'uomo e l'ambiente in cui esso vive e lavora è una parte di tutto ciò che facciamo e di ogni decisione che prendiamo per assicurare che le nostre operazioni siano basate sul continuo miglioramento delle performance ambientali e sulla prevenzione dell'inquinamento. Certificato UNI EN ISO 14001 - N. 9191. EMAS

Finito di stampare: Agosto 2010

© 2009

Axel Springer España S.A. - All rights reserved.

Published from PlayMania

with the permission of Axel Springer España S.A.

Reproduction in any manner in any language in whole or in part without prior written permission is prohibited.

E NEL PROSSIMO NUMERO...

IN EDICOLA IL
18
SETTEMBRE

» SPECIALE LE GRANDI AVVENTURE

Uno speciale sulle migliori avventure in arrivo nei prossimi mesi, da *Infamous 2* a *Enslaved* passando per *Dead Rising 2*, *Assassin's Creed Brotherhood* e *Dead Space 2*. E non mancherà il seguito di una delle migliori avventure degli ultimi anni, che sta per uscire dalle ombre per rivelarsi in esclusiva su queste pagine...



» RECENSIONI MAFIA II

Ti sveliamo tutto quello che c'è da sapere su questo titolone, ma non credere che *Mafia II* sia l'unica novità di fine estate... occhi puntati su *Kingdom Hearts Birth By Sleep*, *Kane & Lynch 2* e tanti altri gioconi per accompagnare il tuo rientro a casa!



» A CONFRONTO COOPERATIVA OFFLINE

Dal crudo *Kane & Lynch 2* al simpaticissimo *LEGO Harry Potter*, un'analisi accurata dei migliori giochi cooperativi disponibili per PlayStation 3.



» SPECIALE

I MIGLIORI CONTENUTI ONLINE

Tra i giochi annunciati nel corso dell'E3 e quelli in arrivo sullo Store in questi giorni, c'è da perdere la testa a scegliere. Quindi non perderti il nostro speciale, nel quale analizzeremo tutti i migliori contenuti (gratuiti e non) del PSN!



Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)